3. Winter-OPC 2013/2014 – Kategorie I



Ein OPC-Contest zum Thema „Silvester“ und den Stichwörtern

Rakete(n) (*zisch*)
Explosion (*knall*)
Zeitenwende/-reise (Eine neue Zeit bricht an)
Endzeit (Das Ende des Jahres)
Detektive (Wer das Spiel Sylvesterexpress kennt, weiß, woher diese Assoziation kommt)

Ausschreibung: http://greifenklaue.wordpress.com/2013/12/01/greifenklaue-wurfelheld-winter-opc-201314/

Gewinne: http://greifenklaue.wordpress.com/2013/12/01/winter-opc-201314-die-preise/

Wir – Würfelheld und Greifenklaue – präsentieren die 12 Beiträge zur Kategorie I (Abenteuer), die ersten 3. Plätze in Reihenfolge, danach alphabetisch nach Titel.

Die Auswertung ergab:

Kategorie 1: Abenteuer

1.) Same Procedure – Dinner for One als cthuloides Ritual von C. Pohl und A. Jandt (17 Punkte)
2.) Jahrhundertfieber von K. Westerhoff (10 Punkte)
Deadlads Devils Saloon von Taysa (10 Punkte
4.) Für einen Beutel voll Silber von Taysal (8 Punkte)
5.)Die Ultimative Letzte Chance von Wendigogo (7)
Der König von Gnomenwahn (7)
7.) Deep Impact“ von S. „sico72“ Cordes (5)
Wenn das Ende naht von T. Schäfer (5)
9.) Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? von T. Schäfer (3)
Unendlicher Reichtum von C. Balles (3)
11.) Des Kaisers wahre Drachenvon J. „Orter“ Draffehn (2)
Isle Of Tears von Liechtenauer (2)
Bezirk 1 - Nekropolis von T. Renner (2)
14.) Die Silvesterrakete“ von S. „sico72“ Cordes (1)
Never play on patch day von M. Sauerbray (1)
Der Schwarze Obelisk von P. Hajek (1)

Die Jurorenkommentare:

Andreas „Amel“ Mehlhorn

Platz 1: Same Procedure
Tolles, komplettes Con-Abenteuer. Sehr kreativ. Tolle Idee. Kurz und knackig für ein oder zwei Stunden Spaß. Wahrscheinlich mag ich das Abenteuer so sehr, weil es stark an Unknown Armies erinnert.

Platz 2: Der König von Gnomenwahn
Die Idee ist witzig, wenn auch albern genug, dass sie manche Gruppe hassen dürften. Ich mag sie. Die Mini-Sandbox ist toll gefüllt und ein Spielleiter mit Spaß an der Impro wird damit ein oder zwei sehr coole Spielabende füllen können. Spannung, Action und Verhandlungen sind alle da.

Platz 3: Für einen Beutel voll Silber
Fertiges Kurzabenteuer, das wenig Impro benötigt. Gut geschrieben, solide aufbereitet, spannend. Hintergrund und Handlung in schönem Einklang.

Platz 4: Unendlicher Reichtum
Auch diese Idee ist ein wenig "gonzo", ist aber passend und führt in einen schönen, kleinen Dungeon mit Zeitdruck und spannenden Räumen.

Platz 5: Bezirk 1 - Nekropolis
Schöner Hintergrund, der zu einem gut aufbereiteten Abenteuer führt. Mehr Impro nötig, als bei den Plätzen 1-4. Weniger kreativ, aber solide Unterhaltung, die Spaß machen sollte.

Platz 6: Der Schwarze Obelisk
Gelungene Mini-Sandbox, die eine Art von Handlung und ein Ziel mitliefert. Für höhere Plätze zu viel Impro von Spielleiterseite nötig, aber ansonsten vollauf gelungen

Frank „Zornhau“ Falkenberg

Platz 1: K1_DeadladsDevilsSaloon_SaWo_Deadlands_Reloaded_Taysal.pdf
Deadlands Weird West im Tarantino-Style! Sehr heftige Herausforderung für selbst die zähesten Helden des Unheimlichen Westens.

Platz 2: K1_DieUltimativeLetzteChance_universell_Wendigogo.pdf
Ausgesprochen findige Idee für den Umgang mit schwer verfahrenen Situationen, in denen ein "Rollback" angezeigt ist. Sehr interessant neben dem Einsatz in Kampagnen auch für Szenarien im Leverage-Stil.

Platz 3: K1_Wenn das Ende naht_SaWo Hellfrost_Tini.pdf
Stimmungsvolles "Lost Valley"-Abenteuer, dargeboten mit genau dem richtigen Gespür für das Hellfrost-Setting.

Platz 4: K1_Für einen Beutel voll Silber_FAE_Earthdawn_Taysal.pdf
Atmosphäresicher dargebotenes Earthdawn-Abenteuer, das zeigt, wie man mit einem solch "mechanikleichtem" System wie Fate Accelerated Edition ein an sich eher schwergewichtiges, detailreiches Setting wie Earthdawn spielen kann.

Platz 5: K1_Isle_Of_Tears_Uni_Fantasy_Liechtenauer.pdf
Schönes Inselabenteuer, das ein wenig an den Klassiker "Isle of Dread" erinnert, aber seine eigenen Wendungen und Überraschungen bietet.

Platz 6: K1_Never_play_on_patch_day_Shadowrun_5_M_Sauerbray.pdf
Ein knackiger Run für das neue Shadowrun 5 Rollenspiel. Ich wünsche mir mehr solcher SR5-Einseiterabenteuer.

Ron Müller:

10 Punkte für „Jahrhundertfieber" von Klaus Westerhoff
– „Eine Sandkastenabenteueridee, die aus der Feder Pratchetts selbst hätte stammen können und sich sehr gut in das Scheibenwelt-Setting einpasst. Anstelle konkreter geradliniger Plots werden hier viele kreative Ideen gepflanzt, an denen sich jeder erfahrene Spielleiter problemlos bedienen kann."

7 Punkte für „Same Procedure – Dinner for One als cthuloides Ritual" von Carsten Pohl und Alexander Jandt
– „Wenn das Thema Silvester ist, dann darf eine liebgewonnene deutsche Zeremonie nicht fehlen: Dinner for One. Die Autoren bauen aus dem TV-Comedy-Klassiker ein eigenes Ritual für einen mystischen One-Shot mit zwei unterschiedlichen Zeitebenen, die sich zunehmend verwischen und liefern ein Rätsel zum Zeichnen gleich mit."

5 Punkte für „Deep Impact" von Siegfried „sico72" Cordes
– „Ein recht geradliniges Abenteuer, das aber zwei spannende Twists bietet, die durchaus zu lebhaften Diskussionen unter Spielern führen können, die nicht nur darauf scharf sind, den nächsten Raum zu durchsuchen."

3 Punkte für „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?" von Tini „Fyrena" Schäfer
– „Kurzes, aber sehr stimmungsvolles Abenteuer mit vielen sehr bildhaften Beschreibungen. Es fehlt zwar eine Motivation für das Böse, aber manchmal braucht man das für guten Horror auch nicht, und für Kleine Ängste schon gar nicht."

2 Punkte für „Des Kaisers wahre Drachen" von Jan „Orter" Draffehn
– „Kalter Krieg im fernen Osten der Kaiserzeit. Feuerwerke. Spionage. Mögliche Explosionsgefahr. Stoff genug für einen feurigen Abend."

1 Punkt für „Die Silvesterrakete" von Siegfried „sico72" Cordes
– „Sehr pulpiges Abenteuer im zweiten Weltkrieg, keine großen geplanten Wendungen aber dafür mit netten kleinen Ideen."

Same Procedure

„Dinner for One“ als cthuloides Ritual
von Carsten Pohl und Alexander Jandt
Mit Dank an die Testspieler: Ann-Kathrin, Heiko, Gabi, Stephan und Marit

Miss Sophie und ihr Butler James feiern wie jedes Jahr an Silvester Sophies Geburtstag. Doch dieses Mal ist etwas anders – aus einem Gemälde scheinen Worte und Stimmen zu kommen. Währenddessen läuft „Dinner for One“ im TV im Hintergrund einer Silvesterfeier zur Jahrtausendwende in einer Künstler-WG. Und plötzlich beginnen Sophie und ihr Butler sich anders als sonst zu verhalten und mit den Künstlern zu sprechen…

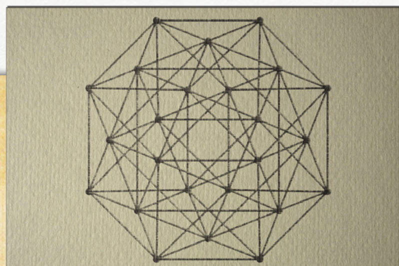
Vorbereitung

Die vorliegende Szene kann sowohl vollständig live als auch mit Unterstützung eines geeigneten Regelwerks wie beispielsweiße „Call of Cthulhu“ (Chaosium Inc. / Pegasus-Verlag) gespielt werden.

Geben Sie jedem Spieler, die entsprechenden Spielerinformationen. Julian und Anna bekommen jeweils einen gemeinsamen und einen individuellen Text. Miss Sophie und Julian erhalten zusätzlich die Ritualbeschreibung (Handout rechts unten). Drucken Sie die Ritualbeschreibung zweimal aus und reißen Sie bei Miss Sophie das obere Symbol und bei Julian das untere Symbol ab. Es empfiehlt sich, den Spielern von Miss Sophie und ihrem Butler James den Sketch „Dinner for One“ vor Spielbeginn zu zeigen. Stellen Sie eine für alle Spieler gut sichtbare Uhr auf 23 Uhr, damit das Spiel etwa eine Stunde dauert.

Hintergrund

Das Ritual, dass Miss Sophie und Julian gewirkt haben, war unvollständig, da beide jeweils nur einen Teil des Symbols hatten. So wird zwar ein Tor zwischen ihren beiden Existenzebenen geschaffen, jedoch gelangt dadurch auch Yog-Sothoth in ihre Welten, die im Chaos untergehen werden, wenn bis 24 Uhr nicht zumindest ein Symbol folgendermaßen vervollständigt wird:



Miss Sophie, 90 Jahre, Gutsbesitzerin

Julian hieß Deine große heimliche Liebe. Doch er starb an Silvester auf einer Safari in Indien, weil Deine Freunde Sir Toby, Mr. Winterbottom, Admiral Schneider und Mr. Pomeroy zu feige waren ihm zu Hilfe zu eilen, als er von einem Tiger angefallen wurde. Einzig das Fell des Raubtiers hatten sie Dir mitgebracht. Nach seinem Tod war für Dich alles verloren, doch Du fandest auf einem alten losen Pergament ein Ritual, wodurch Du ihn zurückholen kannst. Du hast Julians vier Mörder getötet und mit ihrem Blut ein Muster an die Wand gemalet, welches Du mit einem Gemälde verdeckt hast. Du fragst Dich nur, ob Du alles richtig gemacht hast, denn inzwischen wartest Du schon 25 Jahre.

James, 75 Jahre, Butler

Du dienst Miss Sophie schon seit Du als kleiner Junge auf einer Safari in Indien mit dabei warst, an der auch fünf Freunde von Miss Sophie teilnahmen. Dabei bist Du aus dem Bus gefallen, als Du über die Brüstung auf dem Dach geklettert bist. Fast wärst Du von einem Tiger gefressen worden, wenn Dich nicht einer der Freunde – Julian – gerettet hätte, indem er zu Dir herunter sprang. Doch dann wurde er Opfer des Tigers. Bis heute hast Du Dich nicht getraut Miss Sophie davon zu erzählen.

Dinner for One

Miss Sophie und James feiern 1920 in Sophies Landhaus ihren 90. Geburtstag. Miss Sophie sitzt am Tisch und wird von ihrem Butler bedient. Die beiden Spieler sollen einfach den Sketch aus ihrer Erinnerung nachzuspielen. Die Spieler von Julian und Anna sitzen derzeit abseits in einem abgedunkelten Teil des Raumes und unterhalten sich über die Geschehnisse des letzten Jahres, während das Dinner im TV läuft.

Miss Sophie und James können auf einmal Stimmen (die von Julian und Anna) hören, die aus einem der Gemälde zu kommen scheinen. Julian und Anna bekommen zwangsläufig mit, dass der Sketch anders als sonst verläuft. Bei genauerer Untersuchung erscheinen Gemälde und TV irgendwie verschwommen. Die Schwelle zwischen beiden Existenzebenen kann quasi in einer Art Zeitreise von beiden Seiten durchdrungen werden, sowohl vollständig als auch mit einzelnen Körperteilen.

Sobald sich die Spieler der unterschiedlichen Welten gegenüber stehen, kommen Julian und Anna die Stimme von Miss Sophie irgendwie seltsam vertraut vor und erinnert sie schließlich an Sophie, wohingegen Miss Sophie und James sofort Julian erkennen.

Die beiden in Blut gezeichneten Diagramme aus dem Handout können hinter dem Gemälde und TV gefunden werden, sobald man die Stellen genauer untersucht.

Julian und Anna, Künstler

1999 war ein hartes Jahr für Euch. Erst starb Eure Freundin Sophie. Während ihr an Silvester draußen den explodierenden Raketen zusaht, hatten Eure Freunde und Künstlerkollegen Tobias, Henry, Waldemar und Archie ihr hochkonzentriertes Koks angeboten und waren davon selbst so zugedröhnt, dass sie nicht helfen konnten, als Sophie ihr Leben aushauchte. Von Schuld geplagt haben sich daraufhin alle vier im Laufe der letzten Monate nacheinander die Pulsadern aufgeschnitten, sodass nur ihr heute in kleiner Runde an Silvester in Eurer WG zusammen sitzt.

Julian, 24 Jahre, Schriftsteller

Sophie war Deine große heimliche Liebe. Nach ihrem Tod war für Dich alles verloren, bis Du auf einem alten losen Pergament die Beschreibung eines Rituals gefunden hast, durch das Du sie zurückholen kannst. Du musstest dafür Sophies vier Mörder töten (was Du jeweils als Selbstmord arrangiert hast) und mit ihrem Blut ein Muster an die Wand malen, das Du mit einem großen Flachbild-TV verdeckt hast. Du fragst Dich nur ob Du alles richtig gemacht hat, denn im Text wurden zwei Symbole erwähnt, es war jedoch nur ein Symbol skizziert.

Anna, 36 Jahre, Malerin

Auch Du fühlst Dich an Sophies Tod schuldig, schließlich hattest Du den Stoff gedealt und an die anderen weiter vertickert. Nur umbringen würdest Du Dich deswegen nicht. Da alle Beteiligten tot sind, wird wohl niemand erfahren, dass der Stoff von Dir war.

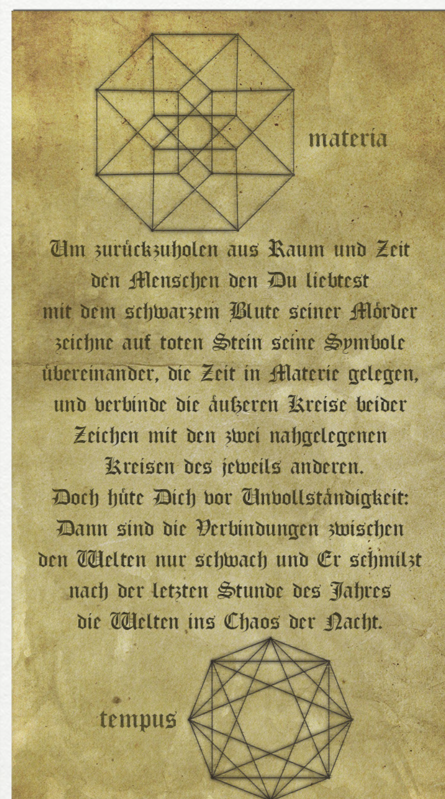
Das Ende der Zeit

Das Chaos, das Yog-Sothoths Erscheinen um 24 Uhr vorausgeht, setzt zunächst schleichend ein und gipfelt in einem zunehmenden Zerfall. Beginnen Sie damit, sobald wieder mehr Tempo in die Handlung gebracht werden soll:

» Das Landhaus wird zum Dschungel Indiens. Es wird deutlich wärmer, die Luftfeuchtigkeit nimmt zu, Geräusche von wilden Tieren sind zu hören und es riecht nach exotischen Pflanzen. Sodann wird das Tigerfell von widernatürlichem Leben erfüllt und greift die Charaktere an. (Waffen können im Landhaus und der WG gefunden oder aus den Einrichtungen improvisiert werden.) Schließlich wird totes Holz zu Bäumen und ein tropischer Sturm bricht los.

» In der WG riecht es plötzlich nach frischer Farbe (Koks). Dann kommen die vier ermordeten Künstler als Zombies zurück. Die Koksschwaden in der Luft werden immer dichter und es kommt bei den Charakteren zu Halluzinationen, Nasenblutungen, Übelkeit und Krämpfen.

» Das Chaos auf der jeweiligen Existenzebene endet abrupt sobald das Symbol korrekt vervollständigt wurde. Geeignet dafür ist das Blut des Tigers, der Zombies, aber auch von James oder Anna (ein paar ml reichen aus). Ist auf einer Existenzebene das Symbol um 24 Uhr noch unvollständig, vergeht diese und die Charaktere, die sich gegenwärtig dort befinden, im Chaos. Wurden beide Symbole rechtzeitig vervollständigt, dann schließt das Tor zwischen den Ebenen um 24 Uhr. Nur leben möglicherweise fortan einige Charaktere in einem anderen Raum und in einer anderen Zeit…





Ein Savage Worlds One Page Abenteuer fuer Deadlands: Reloaded

Irgendwo im Nirgendwo, Marshal, da erwartet dich nur der langsame Tod, durch einen dreckigen Apachenpfeil in den Bauch, oder der noch schrecklichere Tod, durch eines dieser fiesen Horrormonster, die die Prärie durchstreifen. Da wird sich das Aufgebot doch sicherlich freuen, wenn da plötzlich ein Saloon steht. Zwar nur einen Tagesritt von der nächsten Kleinstadt entfernt, aber weit genug, damit die Gegend als Wildnis zählt. Übrigens, du kannst das Aufgebot zwar nach Sonnenuntergang auf *Devil's Saloon* stoßen lassen, aber kurz vor Sonnenuntergang macht es die Sache spannender. Dann kann das Aufgebot ein wenig ausruhen, die Stiefel hochlegen, einen Whisky runterstürzen, die Sporen polieren und sich in trügerischer Sicherheit wiegen.

Devil's Saloon ist eigentlich kein waschechtes Abenteuer, sondern nur ein simples Szenario nach dem Vorbild von **From Dusk Till Dawn**. Tagsüber lungern im *Devil's Saloon* nur die üblichen Kerle herum, doch nach Sonnenuntergang kommt der Teufel auf Besuch und spielt zum Tanz auf. Bad Luck für all diejenigen, die es dann zufällig hierher verschlagen hat.

Der Saloon steht auf einer flach ansteigenden Klippe, die wie eine Rampe gen Himmel führt und somit nur einen annehmbaren Zugang kennt. Stell dir einfach einen fast gänzlich umgekippten Grabstein vor. Dadurch ist der Saloon gut nach vorne abzusichern. Okay, ist halt Scheiße, wenn so ein Bandido über die steile Rückseite den riskanten Aufstieg wagt. Aber im schrecklichen Westen, da gibt es halt keine Garantien.

Insgesamt hat der Saloon zwei Etagen. Die obere Etage ist den Schlafzimmern vorbehalten, sowohl die der Angestellten, wie auch die der Gäste. Letztere müssen fünf Bucks zahlen und können eines der Girls günstig für die Nacht hinzubuchen. Was ein unvergessliches Erlebnis sein dürfte. In der oberen Etage hat der Besitzer des Saloons, Theodor Devil, auch sein Büro.

Unten befindet sich der eigentliche Saloon mit seiner Bar, einigen Spieltischen und der Bühne. Da geht es heiß her, Marshal, denn die wunderschönen Señoritas verstehen ihre Arbeit. Und niemand kann Rosa, Pita und Flora wirklich lange widerstehen. Aber wenn langsam die Sonne am Horizont untergeht, wird es Zeit für den Auftritt von Señora Penelope, die mit ihrem hinreißendem Anblick und ihrer bezaubernden, rauchigen Stimme zur Nacht überleitet. Dirty hell, dieser Anblick kostet einen Mann den Verstand - und wahrscheinlich auch das Leben. Und nur zur Information: Penelope ist mit Mister Devil verheiratet und für keine Anzüglichkeiten mehr zu haben!

Hinter dem Tresen schenkt Liam "Sylvester" Bentley die Shots aus, ein großer und genügsamer Kerl, der mit seinem Schlagholz und der versteckten Schrotflinte umzugehen weiß. Am Piano sitzt Walther "Six Finger" Creep, ein Halbindianer, der kein Stück richtig zu spielen weiß, sich aber immer über ein kostenloses Feuerwasser freut. An den Spieltischen hat Lear Kincade das sagen, der bei einem wichtigen Spiel die Karten oder Würfel übernimmt, damit alles mit rechten Dingen zugeht. Darauf legt Lear wert - das tagsüber alles seine Ordnung hat.

Für das kulinarische Wohl sorgt der Chefkoch des Hauses, Lange Nudel Ling, ein waschechter schmieriger Chinese, der nach Räucherstäbchen, scharfen Gewürzen und Pisse stinkt. Seine Spezialität ist das berühmte Arizona Beef aus eigener Herstellung. Der Eintopf hat einen wunderbaren, einzigartigen Geschmack. Ein Blick in die Vorratskammer enthüllt ziemlich schnell, dass hier nur des Menschen besten Stücke verarbeitet werden.

Und dann gibt es da noch die obligatorischen Stammgäste. Zwar nicht vom Teufel gesegnet, aber von der Hölle verflucht. Es sind zwei außergewöhnliche Männer, die hier herumlungern und ihren dunklen Gelüsten nachgehen. Als Dank haben sie Kost und Logis frei - und auch einige Nettigkeiten der weiblichen Belegschaft. Da wäre Anaboljak “Medved” Cherkesov, der Pelzjäger, der mit seinem Bären Pjotr auf die Jagd geht. Das Vieh ist genauso übellaunig wie sein tierischer Begleiter. Und da wäre noch der kanadische Fallensteller Jerome Beaver, ein Kerl mit einem gewaltigen Überbiss. Eigentlich ziemlich feige, bis man ihm den Rücken zudreht. Also immer die Augen aufhalten, Marshal.

Am Tage hat Devil's Saloon übrigens eine Furchtstufe von 2. Die Schatten sind halt länger als gewöhnlich und die Geräusche klingen schrecklicher als sonst. Niemand wagt sich in der Nacht freiwillig nach Draußen. So ist das eigentlich in den meisten Gegenden der Deadlands. Und so halten sich auch in Devil's Saloon die Leute im Inneren auf und schielen ängstlich in die Dunkelheit hinaus.

Doch sobald der letzte Sonnenstrahl hinter dem Horizont verschwinden und die Nacht über die Prärie hereinbricht, beginnt der erste Kojote bereits schaurig zu jaulen und die Furchtstufe im Saloon springt hoch auf 4 - dann bricht sozusagen die Endzeit an. Denn unter dem gigantischen Stein stoßen die verfluchten Seelen der Hölle die Pforten auf und nehmen Besitz von den verfluchten Bewohnern des Saloons, als Preis für die ewige Jugend und die scheinbare Unsterblichkeit - denn nur letztere verhindert, dass die finsteren Seelen der Verfluchten in die Hölle hinabfahren und dort vom Teufel persönlich für ihre Todsünden bestraft werden.

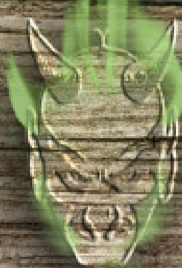
Und bricht die Nacht herein und die Hölle kommt auf Erden nieder, Marshal, dann verwandeln sich die Bewohner des Saloons in abscheuliche Kreaturen mit dämonischen Merkmalen. Mit Ausnahme von Medved und Beaver. Die beiden sind einfach von Natur aus menschliche Monster und selbst der Teufel zollt ihnen Respekt. Und spätestens jetzt, wenn die Musik wild aufspielt, es überall zischt und knallt, muss sich das Aufgebot zwischen Kampf und Flucht entscheiden ...

Alle Verfluchten erhalten die Handicaps Ugly, außerdem die Monstermerkmale *Armor* +1, *Bite* Str+d4, *Claws* Str+d6, *Fear* (-1) und *Improved Frenzy*.

Theodor Devil: Cult Leader; MHB:EX S. 144; Persuasion d8; *Killer Instinct*.
Senora Penelope: Voodooist; MHB:EX S. 151; *Attractive*, *Charismatic*, *Dodge*.
Rosa, Pita und Flora: Townsfolk; MHB:EX S. 151; *Attractive*.
Liam "Sylvester" Bentley: Townsfolk; MHB:EX S. 151; *Brawny*.
Walther "Six Finger" Creep: Indian Brave; MHB:EX S. 145; ohne *Old Ways Oath*; *Luck*.
Lear Kincade: Townsfolk; MHB:EX S. 151; Climbing d6, Lockpicking d6, Stealth d8; *Thief*.
Lange Nudel Ling: Martial Artist; MHB:EX S. 147; *Ambidextrous*, *Two-Fisted*.

Anaboljak “Medved” Cherkesov: Outlaw; MHB:EX S. 148; *Mean*; *Marksman*.
Jerome Beaver: Outlaw; MHB:EX S. 148; *Mean*; *Bite* Str+d4; *Combat Reflexes*.
Pjotr, der Bär: Grizzly Bear; MHB:EX S. 168; *Claws* Str+d8, *First Strike*.

... und auch wenn *Devil's Saloon* verlassen ist, so ist es doch nur eine Frage der Zeit, bis der Lockruf der Hölle einen neuen Besitzer für den Saloon auf der Klippe findet.



Idee und Text: Günther"Taysal" Lietz - **Layout:** David "Tsu" Reichgeld

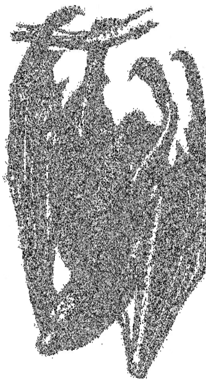


Scheibenwelt RSP: Jahrhundertfieber

Ein Szenario für Zauberer der Unsichtbaren Universität

Ein neues Jahrhundert

Ankh-Morpork ist in Aufruhr. Seit llamedosische Druiden nach dem Studium der Steinkreise im Umfeld der Stadt verkündet haben, dass das Jahrhundert des Flughundes durch das der Seidenspinnerraupe abgelöst wird, ist die Metropole im Bann der anstehenden Zeitenwende. Niemand weiß jedoch, dass die Druiden sich verrechnet haben: Das Jahrhundert der Seidenspinnerraupe hat bereits vor über 3.500 Jahren stattgefunden, und da auf der Scheibenwelt der Glaube Berge versetzt, dreht sich der Lauf der Zeit nun zunehmend dorthin zurück…



Auswirkungen der Zeitreise

Stadt und Region verändern sich, die Einwohner bleiben die Gleichen. Bei der Reise durch die Zeit kennt man aber nur noch die Geschichte bis zum „aktuellen“ Punkt. Sich an die erlebten „zukünftigen“ Ereignisse zu erinnern fordert großen Willen.



Tag für Tag durch die Jahrhunderte

In der Stadt erleben die Zauberer die Veränderungen auf dem Weg zurück in die Vergangenheit (*Zeitangaben ab Gründung der Universität GUU*). Der Trubel ob des Jahrhundertwechsels bleibt präsent:



Tag 1: Noch befindet sich Ankh-Morpork im Jetzt. Jeglicher Tand wird mit dem Anhängsel „Centennium-“ zu Wucherpreisen angeboten (1982 GUU).

Tag 2: Die Stadt ist vom Ankh überflutet worden, der einen riesigen Brand in der letzten Nacht gelöscht hat. Nun wird aufgeräumt. An das Feuer erinnern kann sich aber niemand… (1969 GUU).



Tag 3: Jubel überall! König Blad hat den Usurpator Lucius den Ungerechten vom Thron gestoßen. Die Bewohner feiern auf den Straßen (1504 GUU).

Tag 4: Chaos auf den Straßen! Der letzte der Goldenen Könige ist auf dem Schlachtfeld gefallen und die Klatschianer fallen in die Stadt ein! Verhaftung und Verhör drohen jedem auf der Straße (18 GUU).

Tag 5: Ende der Zeitreise. Von der späteren Stadt steht nur die Baustelle des Kunstturms, späterer Mittelpunkt der Universität. Die Bewohner sind zu misstrauischen Bauern geworden, die die Zauberer mit Gewalt vertreiben wollen (-2565 GUU).



Recherche

Die Zauberer haben mehrere Möglichkeiten um herauszufinden, in welchem Jahr sie sich befinden:

Bibliothek der Unsichtbaren Universität: Die magische Intensität und aggressive Bücher erschweren die Suche. Seltsam: Den Bibliothekar als Orang-Utan beeinflusst die Zeitreise gar nicht.

Archive des Patrizierpalastes: Die Bürokraten hier misstrauen den Zauberern allerdings sehr.

Touristikbüro: Hier findet man sehr ungenaue Daten, die nur Touristen zufrieden stellen sollen.

In der Unsichtbaren Universität

Auf dem Weg in die Vergangenheit bricht zwischen den Zauberern wieder die Rivalität um Rang und Vorherrschaft aus. Im Lauf der Tage werden die Konflikte offen und mit mächtiger Magie ausgetragen. Die SC müssen sich stark zusammenreißen, um diesem wachsenden Drang zu widerstehen.

Hex

Da die Rechenmaschine Hex im Gebäude Für Hochenergetische Magie in der Vergangenheit nicht existiert, erweitert er sich selbst, um in der richtigen Zeit zu bleiben. In seiner Nähe fällt es leichter, sich an die „richtige“ Zeit zu erinnern. Zur nötigen Erweiterung seiner Rechenkapazität entstehen um Hex diverse Anbauten mit Entsprechungen in der Rundwelt, diese sind aber sehr fehleranfällig:

„Patches“: Diverse Löcher und Bruchstellen müssen mit Flicken ausgebessert werden.

Netzwerk: Die neuen Komponenten sind durch zahllose Schnüre und Fäden miteinander verbunden. Ständig müssen Knoten gelöst oder Verbindungen wieder hergestellt werden.

Cloud Computing: Große, auf mehrere Anbauten verteilte Dampfmaschinen produzieren dichten Dunst. Fehlt dieser, arbeiten andere Teile nicht.

Trojaner: Kobolde und kleine Dämonen verstecken sich in Werkzeugkisten und anderen Utensilien, um an empfindliche Teile zu gelangen und diese zu sabotieren.

Zudem sucht Hex selbst nach einer Lösung für das Problem und schreibt ein „ungelesenes“, also erst in der Zukunft geschriebenes Buch, das die Ereignisse rückblickend beschreibt. Die Zauberer können hieraus wenn nötig Hinweise erhalten – wenn die oben beschriebenen Fehler behoben sind.

Zurück in die Zukunft

Diverse Wege führen in die „korrekte“ Zeit zurück:

Die Druiden: Die Llamedoser Holunder und Föhre, die die Fehlmessungen am Steinkreis durchgeführt haben, wissen intuitiv, dass etwas schief gelaufen ist. Sie verbringen ihre Zeit mit Suff und Gezänk, lassen sich aber überreden, ihren Fehler öffentlich einzugestehen. Es ist jedoch schwer, ihnen im allgemeinen Aufruhr Gehör zu verschaffen.

Reparatur: Durch Richten des defekten Steinkreises werden die Druiden zu Beginn der Ereignisse wieder das richtige Datum ablesen können. -2565 GUU trifft man Baumeister, die beim Aufbau pfuschen.

Überzeugungsarbeit: Wenn man genügend Leute erreicht, mag es einfach reichen, einen Feiertag oder ähnliches im richtigen Jahrhundert zu erfinden – Hauptsache, es kurbelt die Geschäfte an.

Gründerväter: Zur Not bleiben die Zauberer in der Vorzeit und begründen die spätere Universität…

Idee & Text	Klaus Westerhoff 1998/2013	Scheibenwelt	TM Sir Terry & Lyn Pratchett
Online	spiele-im-kopf.blogspot.com	Rollenspiel	www.sjgames.com/discworld
Illustrationen	Public Domain		(2. Edition angekündigt)

Auld acquaintance is forgotten

Systemfreie Pulp-Krimidinner-Detektiv-Abenteuer-Sandbox auf einer Seite

von Jan „Orter“ Draffehn

Korrekturen & CO Tini „Fyrena“ Schäfer

Spielleiterinformationen: Dieses Abenteuer erinnert bewusst stark an ein Krimidinner und soll ausgiebigem Charakterspiel den Vorzug geben. Generell ist jedes Setting vorstellbar, im Folgenden wird jedoch ein viktorianisches Setting mit ausschließlich menschlichen Charakteren angenommen. Als Archetypen eignen sich insbesondere Detektive, Soziale Chamäleons, Priester oder Wissenschaftler, da sie zu den Gästen der Party gehören könnten. Ist kein Detektiv auf der Party, könnte zusätzlich ein SC als Dektektiv oder Mitarbeiter von Scotland Yard oder ein ganzes Ermittlerteam vom Butler auf das Anwesen bestellt werden.

Generell kann jeder NSC als Mörder ausgewählt werden, die Motive sind bei einigen deutlicher als bei anderen. Auch ein SC, der Gast auf der Feier war, kann in geheimer Absprache mit dem Spielleiter der Mörder sein oder sogar in die Rolle eines der vorgegebenen Gäste schlüpfen.

Das Anwesen: Ein prunkvolles viktorianisches Landhaus, fast schon ein kleines Schloss, mit mehreren Hektar Parkanlage, Gästehaus, einer Unterkunft für die Bediensteten, einem eigenen kleinen Wald und eigenem Bade- und Angelteich.

Die Feier: Sir Walter Winked lädt jedes Jahr zu einer Silvesterparty in sein Anwesen, wenige Meilen nördlich von Essex, England, ein. Zu den Gästen der diesjährigen Feier, wir schreiben den Silvesterabend 1889, gehören alte Freunde, Weggefährten und Gönner des Hausherren. Winked lässt sich ungern seinen Geiz nachsagen, weswegen es reichlich zu Essen und Trinken gibt, wenn er so viele Freunde einlädt. Jeder Gast trinkt das ein oder andere Glas Alkohol, nur der Butler und die übrigen Bediensteten bleiben nüchtern.

Ludmilla Tchevkov unterhält die Gesellschaft mit Klavierspiel und Gesang. Kurz vor Mitternacht richtet der Gastgeber seine Worte an die Gäste und bedankt sich für ein weiteres Jahr Freundschaft und lässt die Gläser erheben. Die Gesellschaft zählt die letzten Sekunden bis Mitternacht und Schlag Null trinkt jeder sein Glase leer und alle stimmen *Auld Lang Syne* an, als Lady Winked plötzlich zusammenbricht. Sie wurde vergiftet und stirbt in wenigen Sekunden.



Die Ermittlungen: Unmittelbar nach dem Ableben von Lady Winked wird, sofern kein Detektiv auf der Feier ist, William, der Butler, entsprechende Hilfe auf das Anwesen bestellen.

Folgende Fakten können ermittelt werden:

- Alle Verhältnisse und Affären, wenn explizit danach gefragt wird, oder einer der Betrogenen auf eine mögliche Beziehung seines Partners angesprochen wird.
- Giftmord kann als Tatsache festgestellt werden, wenn die Leiche untersucht wird. Außerdem kann festgestellt werden, dass es Zyankali war (Geruch nach Bittermandel).

Alles Weitere liegt in der Hand des Spielleiters! Er selbst bestimmt den Mörder und damit auch den genauen Hergang der Tat, wie das Gift in den Schampus kam etc.

Die Gäste

Lord Walter Winked, Duke of March
Der freundliche Gastgeber. Hat es durch Spekulationen und Handel zu Reichtum und Ruhm gebracht. Der Geizhals schuldet Aberforth Dorsey einige hundert Pfund.

Lady Diana Winked
Mordopfer und Ehefrau des Gastgebers. Hatte angeblich ein Verhältnis mit Aberforth Dorsey. Behandelte William den Butler oft wie einen Hund.

Aberforth Dorsey
Kühler Großwildjäger. Erzählt gern von seinen Abenteuern und seiner Trophäensammlung.

Witchita McCean
Weltoffene Theaterschauspielerin, die den Zenit ihrer Karriere vor kurzem überschritten hat.

Pranab Kumar Singh
Indischer Großgrundbesitzer. Führt einen Kult von Schlangenanbetern an, Menschenopfer inklusive. Einige Mitarbeiter Sir Winkeds sind aus diesem Grund auch nie aus Indien zurückgekehrt

Martha Roberta Stewart
Ruhige und besonnene Schriftstellerin von inzwischen drei Weltbestsellern. Hatte vor einigen Jahre eine Affäre mit Aberforth Dorsey

Reverend Martin Brewer
Dorfpastor und alter Schulfreund von Lord Winked. Weiß von den Affären Aberforth Dorseys. Hatte vor Jahrzehnten eine Affäre mit Diana Winked.

Ludmilla Tchevkov
Junge, erfolgreiche Theaterschauspielerin, Sängerin, Multiinstrumentalistin. Stand bis vor kurzem im Schatten von Witchita McCean. Hoffte schon lange auf einen Platz an der Seite von Lord Winked

William, der Butler
Stets zu Diensten, wenn die Herrschaften ihn brauchen. Er nimmt Kontakt mit den Ermittlern auf.

Außerdem ein halbes dutzend Köche und Kellner, sowie **Philip, der Gärtner.**

BEZIRK 1 – NEKROPOLIS

EIN SZENARIO VON THOMAS „KYLE“ RENNER
INSPIRIERT DURCH DMITRI GLUKHOVSKIS ROMANEN IM METRO 2033 UNIVERSUM UND FRANK HELLERS CTHULOIDEN UMSETZUNGEN HIERZU

"...Statt umzukehren, wie wir es meiner Meinung nach hätten tun sollen, trieb uns der Dämon der Neugierde vorwärts..."
– Frances Trollope

AUSGANGSSITUATION

NACH DEM ATOMAREN OVERKILL HATTEN NUR BEWOHNER VON METROPOLEN EINE CHANCE ZU ÜBERLEBEN, IN DENEN ES EINE U-BAHN GAB. IN WIEN HATTE MAN MEHRFACH „GLÜCK“. EINERSEITS HATTE MAN EINE U-BAHN UND MAN VERFÜGTE ZUSÄTZLICH ÜBER EIN BERÜHMT UND BERÜCHTIGTES KANALSYSTEM. SEIT DER APOKALYPSE SIND NUN MEHR ALS 20 JAHRE VERGANGEN UND ZWISCHEN DEN BEWOHNERN DER LINIE U1 UND U3 HERRSCHT EIN ERBITTERTER KRIEG UM DIE WENIGEN VERBLIEBENEN RESSOURCEN. JEDER HÄLT DIE STATION STEPHANSPLATZ FÜR SEIN HEILIGES REFUGIUM ODER STRATEGISCH WICHTIGEN PUNKT. DIE MOTIVE DER BEIDEN LINIEN REICHEN VON FANATISCHEM GLAUBEN AUF DER EINEN SEITE, BIS HIN ZUR SCHNÖDEN PROFITGIER AUF DER ANDEREN. DER VERMEINTLICH NAHE DOMSCHATZ WÜRDE DIE GELÜSTE BEIDER PARTEIEN BEFRIEDIGEN. DOCH DIE KATAKOMBEN UNTER DEM DOM VERHEISSEN NICHTS GUTES. CHRISTLICHE FESTE WIE WEIHNACHTEN ODER SILVESTER HABEN IHRE BEDEUTUNG IN DER ENDZEIT FÜR VIELE VERLOREN. DIES WILL DER AMTIERENDE BISCHOF (UND DERZEIT OBERHAUPT DER LINIE U1) ÄNDERN. ER GIBT AN GETREUE STALKER (ALS STALKER WERDEN JENE MENSCHEN BEZEICHNET, DIE MUTIG GENUG SIND, SICH AN DIE OBERFLÄCHE ODER GEFÄHRLICHE ORTE ZU WAGEN, UM NACH WERTVOLLEN GÜTERN ZU SUCHEN) DEN AUFTRAG EINE BESTIMMTE RELIQUIE AUS DEM DOMSCHATZ ZU BESCHAFFEN, DAMIT ER DIESE ZUR JAHRESWENDE DEN GLÄUBIGEN PRÄSENTIEREN UND DEN GLAUBEN SEINER ANHÄNGER FESTIGEN KANN.

SPIELLEITERINFORMATION

DIESES KURZABENTEUER IST FÜR *CTHULHU NOW* GESCHRIEBEN UND STIMMUNGSMÄSSIG ANGELEHNT AN DAS METRO 2033 UNIVERSUM. ES KANN MIT **DREI BIS VIER SPIELERN** GESPIELT WERDEN. STALKER SIND ECHTE AUSNAHMEERSCHEINUNGEN IN DIESER SCHRECKLICHEN EPOCHE. SIE SIND VERHÄLTNISMÄSSIG GUT AUSGERÜSTET (SCHUTZANZUG, -WESTE, -MASKE, WAFFEN UND MUNITION) UND HABEN SCHON VIEL ERLEBT UND ÜBERLEBT. DIE WERTE FÜR BESTIMMTE FERTIGKEITEN (Z.B. *SCHUSSWAFFEN, ORIENTIEREN, ETC.*)SOLLTEN SICH ALSO DEUTLICH VON DENEN „NORMALER“ MENSCHEN UNTERSCHEIDEN. DIE SPIELERCHARAKTERE SOLLTEN SICH DURCHAUS BEWUSST SEIN, DASS ES SICH UM EIN SEHR GEFÄHRLICHES UNTERFANGEN HANDELT (SONST HÄTTE ES IN DEN LETZTEN 20 JAHREN SCHON VIEL MEHR UND VOR ALLEM ERFOLGREICHE VERSUCHE GEGEBEN, DEN DOMSCHATZ ODER TEILE DAVON ZU BERGEN). VERSCHIEDENE GEFAHREN WERDEN IM VERLAUF DER EXPEDITION AUF DIE SPIELER LAUERN. ES BLEIBT DER KREATIVITÄT DES SPIELLEITERS ÜBERLASSEN, WELCHE ÜBERGÄNGE/VERBINDUNGEN ER ZWISCHEN DER U-BAHN, DEN KATAKOMBEN ODER DEN KANÄLEN SCHAFFT UM DIE STORY VORANZUBRINGEN.

VIELE WEGE FÜHREN ZUM DOM

ABHÄNGIG VON DER STARTSTATION DER SPIELER , KÖNNEN MEHRERE WEGE AN DAS ZIEL, DEN STEPHANSDOM, FÜHREN.

OBERIRDISCH:

DIE GEFAHR BESTEHT HIER EINDEUTIG IN DER HOHEN STRAHLUNG, ABER AUCH DURCH MUTIERTE WESEN AM BODEN UND IN DER LUFT. DAS GEFAHRENLEVEL IST JE NACH TAGESZEIT UNTERSCHIEDLICH. TAGSÜBER IST ES IMMENS GEFÄHRLICHER ALS NACHTS. TRÜMMER UND ANDERER UNRAT WERDEN DAS VORANKOMMEN ERSCHWEREN.

DURCH DIE U-BAHN:

DIES SCHEINT AUGENSCHEINLICH DER EINFACHSTE WEG ZU SEIN, ABER SPÄTESTENS VOR DER STATION STEPHANSPLATZ, DIE VON BEIDEN LINIEN BEANSPRUCHT UND HART UMKÄMPFT WIRD, WERDEN DIE PROBLEME FÜR DIE SPIELER BEGINNEN. EIN EINFACHES DURCHGEHEN WIRD NICHT MÖGLICH SEIN.

DURCH DIE ABWASSERKANÄLE:

NUR WENIGE WAGEN SICH IN DIE KANÄLE. MAN IST ZWAR RELATIV GUT VOR DER STRAHLUNG GESCHÜTZT, JEDOCH LAUERT ÄHNLICH GEFÄHRLICHES UND VOR ALLEM LEBENDIGES IN DER FEUCHTEN DUNKELHEIT. DENKBARE ZWISCHENFÄLLE WÄREN HIER ZUMINDEST MUTIERTE RATTEN ODER EIN ZUSAMMENTREFFEN MIT EINEM HUNGRIGEM „MENSCHENSTAMM“, DER DIE KANÄLE ZU SEINER HEIMAT ERWÄHLT HAT.

DIE KATAKOMBEN:

DIE TOTENSTADT UNTER DEN RUINEN DES STEPHANSDOMS BESTEHT AUS VIELEN VERWINKELTEN GÄNGEN, DIE IMMER WIEDER DURCH GROSSE RÄUME UNTERBROCHEN WERDEN. VIELE DER STERBLICHEN ÜBERRESTE UND SÄRGE SIND ZWISCHENZEITLICH ZU STAUB ZERFALLEN ODER WURDEN VON KREATUREN WEGGESCHAFFT. HIER UNTEN TREFFEN DIE SPIELER JEDOCH ZUM ERSTEN MAL AUF CTHULHOIDEN SCHRECKEN. EIN RAUM DER KATAKOMBEN IST AN DEN WÄNDEN GESÄUMT VON 1W4+1 LEBENSGROSSEN STEINSTATUEN. SIE STELLEN ENGEL, HEILIGE ODER MITTELALTERLICHE BISCHÖFE DAR. ES HANDELT SICH HIER UM SOGENANNTE **GRUFTHIRTEN** (SIEHE MALLEUS MONSTRORUM SEITE 90/91). DIE GRUFTHIRTEN WERDEN SOFORT DIE STATUEN BELEBEN UND DIE GRUPPE ANGREIFEN. WENN MÖGLICH WERDEN SIE VERSUCHEN DIE GRUPPE ZU TRENNEN.

DIE ANDERE LINIE

WAHRSCHEINLICH WIRD DEN OBEREN DER LINIE U3 NICHT VERBORGEN BLEIBEN, DASS EIN KOMMANDOUNTERNEHMEN ZUM STEPHANSDOM UNTERWEGS IST, DENN DIE TUNNEL HABEN BEKANNTLICH OHREN. DIE KRÄMERSEELEN DER LINIE U3 WERDEN ALLES DARAN SETZEN DEN PLAN DES BISCHOFS ZU VEREITELN UND IHRERSEITS EIN STALKERTEAM ENTSENDEN.

OPTIONAL

DER HÜTER DES DOMS:

EIN GRUND WARUM VORANGEGANGENE MISSIONEN ZUM DOM KLÄGLICH SCHEITERTEN IST, DASS EIN **SCHOGGOTHENLORD** (SIEHE MALLEUS MONSTRORUM; MR. SHINY, SEITE 124/125/126) DIE ÜBERRESTE DES STEPHANSDOMS ZU SEINEM ZUHAUSE ERWÄHLT HAT. ER IST ÜBER DIE STÖRUNG DURCH DIE SPIELERGRUPPE DURCHAUS ERFREUT, DENN NUN SIEHT ER DIE CHANCE SEINEN MONSTRÖSEN HUNGER ENDLICH WIEDER MIT FRISCHEM MENSCHENFLEISCH BEFRIEDIGEN ZU KÖNNEN.

AUSBLICK

SOLLTEN DIE SPIELER DEN WEG ZURÜCK ZU IHRER HEIMATSTATION SCHAFFEN UND DIE RELIQUIE DABEI HABEN, SO WERDEN SIE ALS HELDEN DER STATION EMPFANGEN WERDEN. DER STEPHANSDOM UND DESSEN UMGEBUNG BIETET IN DER FOLGE NOCH VIELE ABENTEUER UND „SCHÄTZE“ DIE ES ZU BERGEN GILT. MIT SICHERHEIT WIRD DER DOM NACH DEM ABLEBEN DES SCHOGGOTHENLORDS VON EINER ANDEREN WESENHEIT VEREINAHMT WERDEN, ABER DER BEZIRK 1 -INNERE STADT- BIETET VIEL MEHR ALS NUR DEN STEPHANSDOM, DENN MIT MEHR ALS 60 MUSEEN MÜSSTEN GENÜGEND MÖGLICHKEITEN BESTEHEN, DIE PROTAGONISTEN MEHRFACH AUF GEFÄHRLICHE REISEN ZU ENTSENDEN.

KARTENMATERIAL

NETZPLAN U-BAHN WIEN
STEPHANSDOM MIT KATAKOMBEN
BEFESTIGUNGS- UND KANALPLAN ANNO 1739
ABWASSERKANÄLE ANNO 1901

Dinner for One - Cherioo Miss Zombie

Ein Silvesterabenteuer für Deadlands
von Tini „Fyrena" Schäfer

Nicht alles ist so, wie es auf den ersten Blick scheint. Die Toten wandeln unter den Lebenden, doch keiner spricht darüber. Sie sind unter uns, doch kaum einer nimmt dies ernst. Menschen verschwinden und werden verschlungen. Am Ende ist alles nur schöner Schein.

Der Auftrag

Die Helden kommen während ihrer Reise, kurz nach Weihnachten, nach Stuttgart in Kansas. Die Ortschaft ist klein, aber geschäftig und zu dieser Jahreszeit mit Kränzen geschmückt. Die Einwohner bereiten sich auf den Jahreswechsel vor. Wenn die SC sich in eine der beiden Herbergen einquartieren und dort ihre Mahlzeit einnehmen, werden sie nach kurzer Zeit von einem Mann um die 40 angesprochen. Dieser stellt sich als Fredrik vor und sagt, dass er Butler im Hause Headwood sei. Seine Haut ist recht blass und dunkle Augenringe geben ihm ein kränkliches Aussehen. Er möchte im Namen seiner Arbeitgeberin die Gruppe anheuern. In einem kleinen Waldstück der Headwoods treiben seit einiger Zeit Banditen ihr Unwesen und verschleppen Menschen. Da das Grundstück Privateigentum ist, fühlt der bequeme Sheriff von Stuttgart sich nicht verantwortlich. Außerdem zweifelt er an, dass die Menschen wirklich verschwinden, sondern nimmt an, dass sie weitergereist sind. Fredrik bittet die Helden sich um die Banditen zu kümmern, besser tot als lebendig und verspricht ihnen eine Belohnung von insgesamt 100$. Er ist auch bereit einen Vorschuss bis maximal 20$ zu zahlen. Sollten die SC den Auftrag annehmen, wird er ihnen eine Karte des Waldgrundstückes geben und ihnen viel Glück wünschen.

Der Wald

Ein Pfad, breit genug für einen Wagen, führt durch den Wald, der eine gute Wegstunde von Stuttgart entfernt liegt. Nach dem die SC etwa eine halbe Stunde dem Pfad gefolgt sind, können sie eine einfache Wahrnehmungsprobe machen. Bei Erfolg fällt ihnen ein hinter einem Baum stehender Bandit auf. Insgesamt sind es 1/SC Banditen (s. Kasten rechts). Es wird zu einem Kampf kommen. Sollten die SC einen der Banditen lange genug am Leben lassen, um mit ihm zu reden, wird dieser fragen, ob der Sheriff der Auftraggeber für das Aufgebot sei. Sollten die Helden verraten, dass Miss Headwood sie auf die Banditen angesetzt hat, wird der Gefangene die Augen erschrocken aufreißen. Was die Charaktere nicht wissen können: Miss Headwood selbst hat die Banditen auf ihrer Gehaltsliste gehabt, um ihre Versorgung zu sichern.

Belohnung und Ruhezeit

Sobald die SC von ihrer Heldentat berichten, egal ob in Stuttgart oder im Anwesen der Headwoods, wird ihnen die Belohnung ausgezahlt. Miss Headwood lässt außerdem durch Fredrik in zwei Tagen, an Silvester, aus Dank für die Hilfe, zum abendlichen Dinner laden und würde sich sehr freuen, wenn die SC dieser Einladung nachkämen. Sollten die Charaktere die Zeit nutzen und sich über die alte Witwe informieren, werden sie erfahren, dass Miss Headwood als große Wohltäterin von Stuttgart gilt. Ihre Erledigungen im Ort tätigt immer ihr Butler, sodass sie lange keiner mehr zu Gesicht bekommen hat. Allgemein ist sie jedoch recht beliebt, so wie es zu seinen Lebzeiten auch ihr vor einiger Zeit verstorbener Mann war.

Eingeladen wird diniert

Am Silvesterabend öffnet den SC der Butler die Tür, anderes Personal ist zunächst nicht zu sehen. Er führt sie in den Speisesaal und serviert Getränke, vorwiegend Wein und Branntwein, während Miss Headwood auf sich warten lässt. Vornehme Teppiche hängen an der Wand und das Zimmer ist edel eingerichtet. Das reichhaltige Dinner steht bereit und die Speisen scheinen von bester Qualität zu sein. Fredrik wirkt noch immer so kränklich, erledigt seine Arbeit jedoch gewissenhaft. Außer ihm tauchen keine Bediensteten auf. Nachdem alle Getränke haben, entschuldigt er sich bei den SC und lässt diese kurz allein. Sollten die Charaktere die Chance nutzen und sich, während sie allein sind, hier einmal umschauen, können sie mit einer einfachen gelungenen Suchen-Probe hinter einem der Teppiche einen Spiegel entdecken. Wenn durch diesen das Mahl auf dem Tisch betrachtet wrd, können die SC erkennen, dass die Speisen nichts als Abfälle, abgenagte Knochen, Obstreste und vergammelte Beilagen sind. Kurzum auf den Speisen liegt ein Zauber, alles ist nur schöner Schein. Der Butler kommt nach einiger Zeit wieder und bittet die Charaktere mit dem Essen zu beginnen. Miss Headwood lässt noch ein paar Minuten auf sich warten. Wenn die SC nach ihrem etwaigen Fund den Butler darauf ansprechen, wird dieser die Vorwürfe freundlich, aber bestimmt abstreiten. Sollten die SC sofort angreifen, wird er kämpfen und nach der ersten KR wird das Licht erlöschen. Wenn die SC noch nichts gemerkt haben sollten, wird das Licht erlöschen, wenn Miss Headwood den Raum betritt und die Initiative mit ihrer Schrotflinte auslöst. Fredrik wird seiner Herrin beistehen und auf ihrer Seite am Kampfgeschehen teilnehmen. Wenn Miss Headwood stirbt, wird er zu ihr eilen und sie an sich drücken, egal was die SC machen.

Die Städter

Wenn die SC in Stuttgart von ihren Erlebnissen berichten, werden die Einwohner bestürzt sein und sich selbst davon überzeugen wollen. Dem Sheriff wird die ganze Sache unangenehm sein und sein Dank fällt barsch aus. Er rät den SC bald abzureisen und die Einwohner nicht weiter zu beunruhigen, da es wandelnde Untote nicht geben kann. Der ortsansässige Reverend wird dafür sorgen, dass die Leichnamen auf geweihten Boden bestattet werden. Er ist bereit den Helden glauben zu schenken, warnt sie aber vor der Willkür des Sheriffs und rät ebenso zur Abreise.

Wichtige NSC

Banditen

Körperlich: Geschicklichkeit 2W12, Gewandtheit 3W6, Stärke 2W8, Reflexe 3W10, Konstitution 3W6; Schießen: Pistolen 4W12, Schießen: Gewehre 3W12, Schnellladen: Pistolen 2W12, Ausweichen: 2W6, Kämpfen: Messer 3W6, Klettern 1W6, Reiten: Pferde 3W6, Schleichen 1W6, Schnellziehen 1W10

Geistig: Wahrnehmung 4W8, Wissen 2W4, Charisma 3W6, Schläue 1W6, Geist 1W6; Einschätzen 1W8, Spurenlesen 1W8, Suchen 1W8, Ortskenntnis Kansas 2W4, Sprache: Englisch 2W4, Einschüchtern 3W6, Bluffen 1W6, Glücksspiel 3W6, Verspotten 1W6, Mumm 3W6

Vorteile: Aufmerksam (+2 auf Aufmerksamkeitsproben), Beidhändig oder Dickes Fell

Nachteile: Abergläubisch, Gesetzesloser 2, Blutrünstig

Puste: 12

Ausrüstung: 2 Peacemaker Abzugsspanner (für Beidhändige NSC), andere Armeerevolver und Winchester, Bowiemesser, 1 Stange Dynamit, Pferde, $15

Hintergrund: Die Banditen wurden von einem verkleideten Fredrik gegen Bezahlung beauftragt, sich in Miss Headwoods Wald nieder zu lassen und Ahnungslosen Reisenden aufzulauern, diese außer Gefecht zu setzen und an einer bestimmten Stelle abzulegen.

Butler Fredrik

Körperlich: Geschicklichkeit 2W8, Gewandtheit 2W6, Stärke 3W6, Reflexe 3W6, Konstitution 1W8; Fingerfertigkeit 2W8, Schießen: Pistolen 3W8, Schnellfeuern 1W8, Ausweichen 2W6, Kämpfen: Raufen 2W6, Schnellziehen 1W6

Geistig: Wahrnehmung 3W8, Wissen 2W10, Charisma 2W6, Schläue 3W12, Geist 2W10; Einschätzen 3W8, Bildung: Okkultismus 3W10, Ortskenntnis 2W10, Darbietung 3W6, Überreden 2W6, Bluffen 3W12, Glücksspiel 2W12, Mumm 2W10

Flüche: Daneben 2W10, Schattenlauf 3W12, Seelenschlag 3W10, Spion 1W8

Vorteile: Mystischer Hintergrund, Sprachbegabt

Nachteile: Verpflichtungen, Irre

Puste: 14

Ausrüstung: 44er Derringer, Schachtel Patronen, Kartenspiel, Messer

Hintergrund: Fredrik hat seine Herrin stets geliebt und ist ihr über deren Tod hinaus treu ergeben geblieben. Um ihr stets tatkräftig zur Seite stehen zu können, hat er sich mit den Manitous eingelassen und verloren. Seit dieser Zeit ist er blass und kränklich und nur noch eine Hülle seiner Selbst. Er wird seine Herrin bis zu jedem Ende folgen und sich notfalls nach ihrem endgültigen Ableben selbst richten.

Miss Cathrin Headwood

Körperlich: Geschicklichkeit 3W8, Gewandtheit 2W12, Stärke 3W8, Reflexe 2W10, Konstitution 2W10; Schießen: Schrotflinten 2W8, Ausweichen 3W12, Klettern 1W12, Kämpfen: Raufen 3W12, Schleichen 2W12

Geistig: Wahrnehmung 3W8, Wissen 3W6, Charisma 1W8, Schläue 1W6, Geist 1W4; Einschüchtern 5W6

Besondere Fähigkeiten: Biss—Stärke, Immunität gegen Pusteverlust und körperliche Anstrengungen

Hintergrund: Miss Headwood ist ihrem Mann nach kurzer Zeit in den Tod gefolgt, konnte aber keine Ruhe finden. Mit Hilfe ihres treuen Butlers hat sie die Banditen engagiert, um Durchreisende von Stuttgart aufzulauern und diese gefangen zu nehmen. Die Gefangenen haben in der letzten Zeit ihren Speiseplan dargestellt. Mit der Neugierde der Banditen unzufrieden, hat sie beschlossen diese zu beseitigen und die heldenhaften Retter ihres Waldes als nächstes auf die Speisekarte zu setzen.

COUNTDOWN FÜR RAKETE UV2

Szenario

2. Weltkrieg/Alternativwelt-Hintergrund, aber auch an andere neuzeitliche Systeme anpassbar, dafür müssen eigentlich nur die Nazis durch andere Schurken ersetzt und ggf. die Technik an die Gegebenheiten angepasst werden.

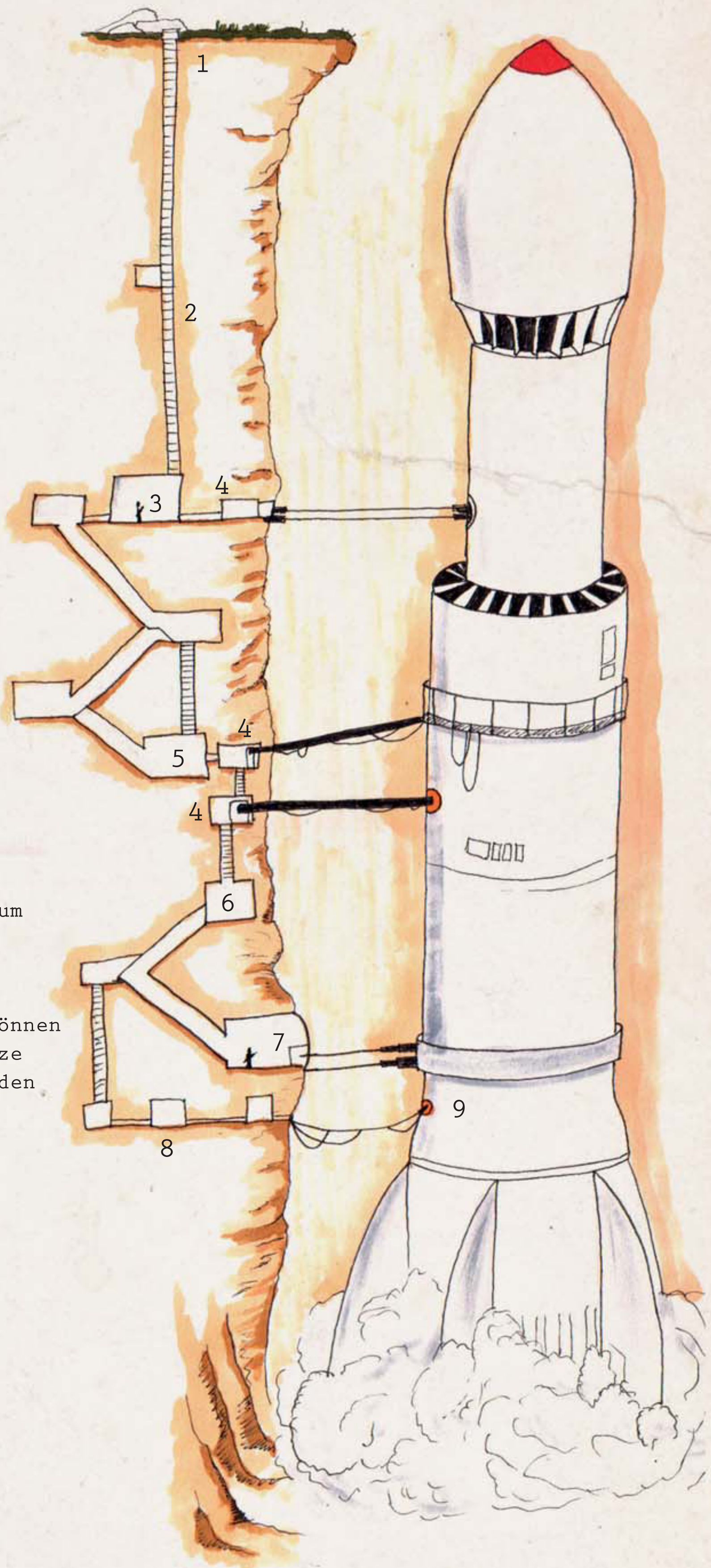
Ausgangslage

Die Spielergruppe wird von Jacques Villard, einem Resistance-Kämpfer, kontaktiert. Er arbeitet als Spion und verfügt über brisante Informationen: Die Nazis haben eine Wunderwaffe entwickelt, eine Rakete vom Typ „Ultimative Vergeltungswaffe UV2". Jacques kann der Gruppe den Weg nach La Nichelle zeigen, einen Ort in der Bretagne, wo sich der geheime Stützpunkt befindet.
Die Mission ist klar: infiltrieren und zerstören.

Schnell! Schnell!

Die Zeit ist auf wenige Stunden begrenzt, da für diesen Zeitpunkt der Start angesetzt ist.
Der Spielleiter stellt hierzu mit einer Eieruhr (oder einem iPhone o.ä.) einen Zeitraum ein, der in Echtzeit abläuft und die Gruppe unter Druck setzt. Dann muss natürlich alles zügig ablaufen (würfeln usw.), die Zeit sollte idealerweise natürlich ganz knapp reichen.
Wer es ganz hart will, kann dieses Szenario auch an Sylvester spielen – um 12 Uhr startet UV2!

STRENG GEHEIM



1 Einstieg
2 Luftschacht
3 Wachraum
4 Maschinenraum
5 Aufenthaltsraum
6 Lagerraum
7 Kontrollraum
8 Wartungsgänge
9 Ziel - hier können die Sprengsätze platziert werden

Alternative Hintergründe:

Fantasy: Es ist keine Rakete, sondern der eigenartig geformte Tempel für eine uralte Gottheit, die die Spieler tief im Dschungel finden. Kultisten leben hier – je nach Hintergrund kann die Rakete auch das Relikt einer vergangenen Zivilisation sein.

Cyberpunk: Ein Konzern hat diese geheime Waffe konstruiert, um im Geschäft mit den aufkommenden Orbitalhotels an Boden zu gewinnen. Die Spieler werden von einem Konkurrenzunternehmen angeheuert, um eben dieses zu verhindern.

Postapokalypse: Das geheime Raketensilo enthält wertvolle Materialien, darunter ein riesiger Benzinvorrat und jede Menge Metallschrott. Wenn das nicht Motivation genug ist...

Ein Szenario von Christian Günther - 2013.

DUNGEONSLAYERS FANWERK

DAS GRABMAL DER DUNKLEN LORDS

VON SIEGFRIED „SICO72“ CORDES

Vor 1000 Jahren begannen drei Lords dem Dämon Raz`ta Mar Menschenopfer darzubringen. Als Gegenleistung versprach er ihnen ewiges Leben und unermessliche Schätze. In einem geheimen unterirdischen Gewölbe vollbrachten sie ihre unheimlichen Taten. Der Dämon hatte ihnen nicht gesagt, dass mit ewigem Leben ein Dasein als Untote gemeint war und die Schätze verflucht waren. Als der Dämon von den Lords gelangweilt war, versah er das Gewölbe mit einigen Fallen und überließ die drei Todgeweihten ihrem Schicksal...
In der Sylvesternacht übte der Zauerlehrling Tomir im Wald im alten Steinbruch neue Zaubersprüche, wobei er eine arkane Explosion auslöste, die den Eingang einer Höhle freilegte. Abgeschreckt durch die unheimlichen Symbole im ersten Raum, bittet er die SC um Hilfe beim Plündern der vermeintlichen Grabanlage.

01 – EINGANGSHALLE

Durch ein enges Loch kann man sich von außen in die Eingangshalle zwängen. Hier stehen die vier Steinsärge der ersten Menschenopfer. Sobald jemand das Symbol am Boden betritt erheben sich vier Skelette aus ihren Gräbern und greifen an. Die Geheimtür im Osten, wo die Goblinspuren enden, lässt sich nur von Innen öffnen. Als die drei Goblins hier ankamen, stand die Tür offen. Aus Furcht haben sie es auch vermieden, in den Symbolkreis am Boden zu treten. Im Norden führt eine kleine Treppe ca. zwei Meter in die Höhe auf ein Podest.

02 · PENDELFALLE

Von dem Podest aus führt ein schmaler, zehn Meter langer Steg über einen etwa vier Meter tiefen Abgrund. Darunter befindet sich auftriebloses Wasser. Fällt man dort hinein, kann sich der beste Schwimmer nicht mehr über Wasser halten. Sobald der Steg betreten wird, saust pro Schritt ein Pendel von der Seite über den Steg und klinkt sich an der anderen Seite des Raumes wieder ein (Probe auf AGI+BE so oft der SL es für nötig hält- bei großen Schritten 4 mal, bei vorsichtigen kleinen Schritten mehr). Trifft das Pendel, erleidet der SC W20/2 Schaden und fällt ins Becken. Die anderen SCs können versuchen den SC aus dem Becken zu retten. Es gelten die Regeln für Ertrinken (GRW S.84)



03 · FEUERHALLE

Hier schießen zwei schwarze Feuer aus der Wand. Jedes Mal, wenn das Steinsymbol am Boden betreten wird, ertönt eine Stimme:“Das schwarze Licht weißt dir den Weg.“ Die SC müssen eine Fackel an dem Feuer entzünden und vor die Tür im Westen halten, damit sie sich öffnet. Ein Hebel an der Nordseite deaktiviert die Pendelfalle in Raum 02.

04 · LANGER GANG

Sobald die SC den Gang betreten, hören sie ein ohrenbetäubendes Flattern. Dies wird von unzähligen (3 pro SC) Blutmücken (Vampirfledermaus GRW S. 124) verursacht.

05 – KERKER

Die Tür zu diesem Raum ist offen. An den Wänden kann man noch die eingeritzten letzten Botschaften der Insassen lesen, die von den unglaublichen Gräueltaten der dunklen Lords berichten. Außer vergammelten Stroh ist hier nichts zu finden.

06 – OPFERAUM

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Der Opferraum ist über und über mit Spinnweben durchzogen. Zwei Riesenspinnen greifen sofort an, sobald jemand ihre Netze beschädigt.

07 – SCHWARZE BIBLIOTHEK

Alle Bücher in dem Regal an der Ostwand sind verrottet Außerdem findet man den Schlüssel zu Raum 10 und zwei Heiltänke.

10 – RAUM MIT FEUERWAND

In diesem Raum verschließt eine Feuerwand die dahinterliegende Krypta. In zwei Meter Höhe befindet sich ein Schalter zum Ausschalten der Feuerwand, der mit einer Bemerkenprobe gefunden werden kann.

08 · LAGERRAUM

Hier lagern die drei Goblins ihre Beute. Neben fünf Stoffballen (5 GM) und einem Fass Bier lagern hier noch Kisten mit Gewürzen (10 GM) und Waffen (BT: W). Die Tür ist mit einer Falle (Holzbalken schwingt auf Eindringling zu) versehen. Der Goblin Trenk zählt hier die Beute.

09 · SCHLAFRAUM

Im Gang zum Schlafraum ist eine Falltür (2,5 m tief). Im Schlafraum spielen Lusch und Plit Würfel. Wenn im Lagerraum (08) Trenk bekämpft wurde, sind sie Kampfbereit.

11 · KRYPTA

Wird das Pentagram von mind. zwei SC betreten erscheinen Skelette (3/SC), *-aber nur wenn das verfluchte Gold in 12 berührt wurde-* die aber beim ersten Schaden im Kampf zu Staub zerfallen.

12 · GRABKAMMER DER DREI LORDS

In der Mitte der Grabkammer liegt ein verfluchter Goldschatz (50 GM/SC). Wenn das Gold berührt wird, steigen die drei Lords (Bosskelette) aus Ihren Sarkophagen und greifen an. Die Feuerwand bei 10 aktiviert sich wieder, damit keiner entkommen kann. Die Lords versuchen die SC in den Kreis in Raum 10 zu drängen, um Verstärkung zu bekommen. Sind alle Gegner besiegt, ist der Spuk vorbei. In den Sarkophagen findet man Schätze (BT: A,M,W pro Sarkophag)

„DEEP IMPACT“

Ein DS-X Abenteuer für Spieler der 1-3 Stufe
von Siegfried „sico72“ Cordes

Auf die Erde rast ein Asteroid zu, der sich auf Kollisionskurs befindet. Ein Einschlag hätte katastrophale Folgen für die Menschheit. Die SC werden mit einer Rakete auf den Asteroiden geschossen, um ihn zu sprengen und die Gefahr von der Erde abzuwenden. Auf dem Asteroiden stellt sich schnell heraus, das es sich in Wahrheit um eine uralte Raumstation handelt, die durch Verkrustungen, Eis und Ablagerungen wie ein Asteroid wirkt. Nach dem Eindringen in die Station werden die SC durch einen unbemerkten Scan an der Eingangsschleuse „kopiert“. In Raum 3 stellen die SC fest, das die Menschen in den Stasiskammen sie selbst sind (durch den Scan). Es stellt sich heraus, das die „Doppelgänger“, die behaupten durch eine Zeitriese hier zu sein, die Erde vernichten wollen. Nur so könne die neue Zeitenwende eingeleitet werden. Die SC müssen nun entscheiden ob sie die Station sprengen oder ihren eigenen „ICHs“ glauben und die Erde dem Untergang preisgeben.

(01) EINGANG

Der Eingang zur Station ist durch eine massive Luftschleuse verschlossen, die sich durch eine Zahlenkombination öffnen lässt. Das Tastenfeld ist aber durch die Alterung zerstört. Die Talente Elektronik, Handwerk oder Sprengstoff können helfen, das Schloss zu öffnen.

(02) KORRIDOR

Die Station wird nur von einer diffusen Notbeleuchtung erhellt. Die Türen zu den weiteren Räumen sind verschlossen. Nur die Zentrale (05) ist begehbar. Von hier kommen **2 Kampfdroiden (LK 30 /AB 15/LA 5/SCHIE 1 / EP 150)** die sofort das Feuer eröffnen.

(03) STASISKAMMER

In menschengroßen Stasisglasröhren liegt hier die Besatzung der Station. Die Röhren sind von innen beschlagen, so dass man nicht in das Innere sehen kann. Schläuche und Geräte versorgen die Crewmitglieder während der Stasis. Die Anzahl der Besatzung sowie deren Werte entsprechen exakt denen der SCs.

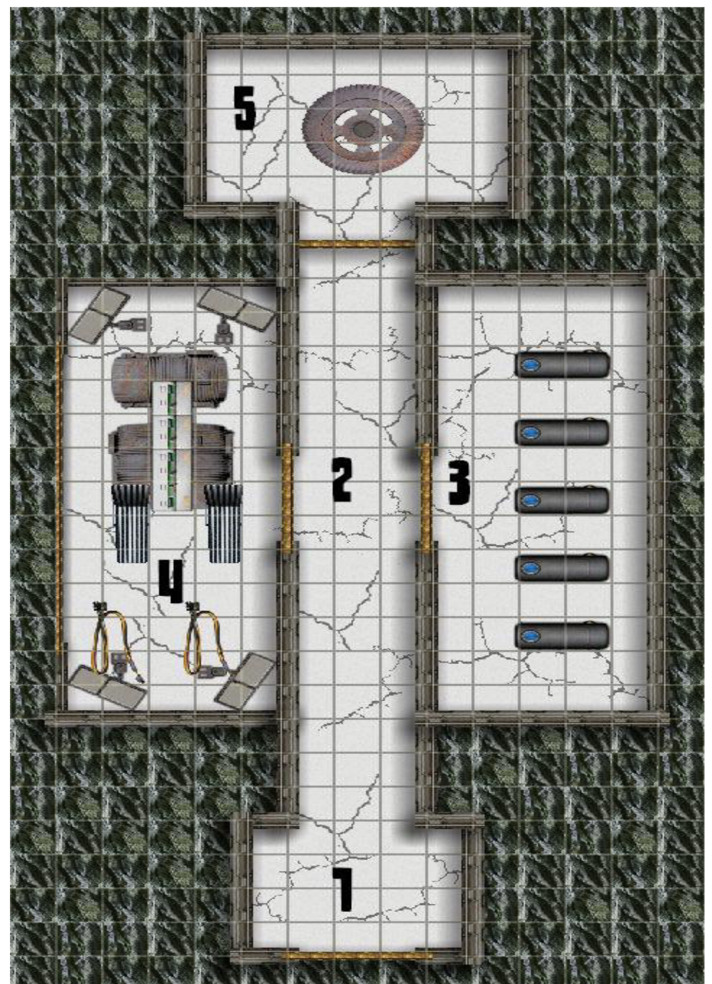
(04) HANGAR

In diesem Raum befindet sich ein Shuttle um von der Station zu flüchten. Leider kann es nur SC-1 Personen transportieren. Hier dürfte eine hitzige Diskussion entbrennen, wer sich retten kann und wer zurückgelassen wird.

(05) ZENTRALE

In diesem Raum befindet sich das Herz der Station. Er ist komplett leer. In der Mitte befindet sich ein Kreis. Wird dieser betreten, tritt eine Künstliche Intelligenz auf telepathischen Weg mit dem SC in Kontakt. Eine Probe auf **GEI+AU** gewährt Zugang auf die Systeme (s. W20 Tabelle - Jeder weitere Zugang erfordert eine neue Probe). Zeitgleich verschließt sich das Eingangsschott und ein Countdown von 3 Minuten (36 Kampfrunden) beginnt. Ist die Zeit abgelaufen, dann.... (SL Entscheidung, oder es passiert das, was die SC vermuten, das passiert). Außerdem werden die SC von SC+1 **Kampfdroiden (LK 15 /AB 10/LA 4/SCHIE 11 / EP 50)** angegriffen, die den Komplex gegen Eindringlinge verteidigen sollen.

01	Außenschleuse öffnen
02	Außenschleuse schließen
03	Stasiskammer öffnen
04	Stasiskammer schließen
05	Crew aufwecken
06	Crew in Stasis versetzen
07	Licht auf der Station einschalten
08	Licht auf der Station ausschalten
09	Kampfdroiden deaktivieren
10	Kampfdroiden aktivieren
11	Tür zur Zentrale öffnen
12	Tür zur Zentrale schließen
13	Countdown stoppen
14	Countdown starten (3 Minuten neu)
15	Hangar öffnen
16	Hangar schließen
17	Hangaraußentür öffnen
18	Hangaraußentür schließen
19	Error - Komponente nicht verfügbar!
20	Error - Komponente nicht verfügbar!



Pro Raum 5 EP, für das Abenteuer 50 EP, für das Retten der Erde 50 EP, für das Töten der Crew 50 EP

DER BUMMSSTOCK oder auch „FRÜHJAHRSPUTZ IM GOBLINBAU“

Ein **LABYRINTH LORD**-Abenteuer
von Moritz Mehlem
entstanden für den Greifenklaue-Würfelheld-Winter-Wettbewerb 2013/2014

Eine neue Zeit bricht an – und zwar der Frühling! Die dunkle Jahreszeit neigt sich dem Ende entgegen und die Goblins kriechen wieder langsam aus ihren Löchern. Über Winter hat sich – wie jedes Jahr – wieder so einiges an Gezücht niedergelassen und nun heißt es – wie jedes Jahr – wieder den Goblinbau von allerlei Geschmeiß zu befreien.

In diesem Abenteuer spielen die Spieler die (bis zu 5 männlichen Krieger des Goblinstammes, die sich beim Einsetzen der Eisschmelze aufmachen, den Höhlenkomplex wieder – zumindest nach Goblinmaßstäben – bewohnbar zu machen. Hilfreich ist ihnen dabei – wie in jedem Jahr – der von Glagnar kongenial geführte titelgebende „Bummsstock“.

1) **Glagnar**, Häuptling (RK 6, Lederpanzer + GE; Kämpfer 3; TP 10; Schaden 1W8+1; Langschwert+1 2händig; Ges c)

2) **Glugg**, Schamane (RK 8, Felle; Kleriker 3.; TP 8; Schaden 1W6; Keule; Ges c; gelernte Sprüche; *Segen*, *Heilen leichter Wunden*) ***2 Heiltränke*** (1W8+1)

3) **Gurggs**, Krieger (RK 6, Lederpanzer + Schild; Kämpfer 2; TP 7; Schaden 1W6; Kurzschwert; Ges c) ***Trank des Fliegens***

4) **Gnagk**, Krieger (RK 7, Lederpanzer; Kämpfer 2; TP 8; Schaden 1W8; Langschwert; Ges c) ***Trank des Heldentums***

5) **Gambb**, Dieb (RK 7, Lederpanzer+ GE; Dieb 2; TP 5; Schaden 1W6-1; Kurzschwert; Ges c; Taschendiebstahl 20%, Verstecken 80%; Türen öffnen 25%) ***Heiltrank*** (1W4)

Neuer Gegenstand: „***Bummsstock***“: Ein Feuerballstab mit noch 2 Ladungen, der je 6W6 Schadenspunkte verursacht. Nach gewaltigen Verlusten in den letzten Jahren haben die Goblins mittlerweile gelernt, dass man „Krachbumm“ rufen muss und dann 2 Sekunden Zeit hat, sich irgendwo in Sicherheit zu werfen. Immer wieder ein herrlicher Anblick...

1 2 3 4 5 6 7 8 9
N
10'
Der Goblinbau
M. Mehlem 2013

Ein paar Anmerkungen zu Goblins und diesem Dungeon:
Die Goblins besitzen **Infravision**, können also auch im Dunkeln vernünftig sehen.
Natürlich kennen die Goblins ihre Höhle, den Spielern steht also von Anfang an die **Karte** zur Verfügung; die SC wissen einfach zu Beginn des Abenteuers nicht wer oder was sich wo niedergelassen hat.
Wichtig: Die Goblins wissen nicht, dass der Bummsstock nur noch zwei Ladungen har – sie gehen davon aus, dass er „wie immer“ zuverlässig funktionieren wird.

Das Abenteuer gilt als „gewonnen“, wenn alle intelligenten Gegner aus dem Bau vertrieben (oder getötet) wurden und mindestens 2 der tierischen oder pflanzlichen Störenfriede (bei Gruppen die ganze Gruppe) sich – wie auch immer – nicht mehr in der Höhle befinden.

Raum 1 - Winterhöhle. Hier versteckt ihr euch mit euren 3 Frauen und 14 Kindern, um den Winter zu überstehen. Die Nahrungsmittelvorräte sind fast leer und hier beginnt ihr euer Abenteuer..

Raum 2 - Wachhöhle: Der Anführer der Orks in Raum 9 ist ein **Oger** (*LL S. 96, TP 25*), der sich hier ein schickes Lager eingerichtet hat mit notdürftig gebautem Tisch, Bett und sogar einer Art Schrank, in dem er 4 Pelze (im Wert von je 20 GM) verstaut hat. Schafft der Oger es, eine Warnung zu rufen, eilen die Orks ihm zu Hilfe und sind innerhalb von 2 Kampfrunden vor Ort. Er besitzt 3 PM, 23 GM und 213 SM.

Raum 3 - Wohnhöhle von Glagnar: Abgesehen vom dort zurückgelassenen Inventar (ein Strohhaufen zum Schlafen und ein kleines Höckerchen, auf dem eine Kerze zum Wärme befestigt ist) ist dieser Raum komplett leer. Legt man sich ellerdings auf den Strohhaufen, stellt man fest, dass sich hier ein **Flohschwarm** befindet (*Insektenschwarm, LL S.88, TW 2, TP 11*).

Raum 4 - Spielhöhle: Die halbe Ostwand ist von einem besonders großen **Grauschleim** (*LL S.83, TW 4, TP 19*) bedeckt. Auf dem Boden liegen die halb verdauten Körper von 2 Orks, die sich im Todeskampf vollkommen verdreht haben.

Raum 5 - Nahrungslager: Das Nahrungslager ist überraschenderweise vollkommen unberührt. Bemerkt man aber die **3 Fäulnislarven** (*LL S.79*), die sich in einem menschlichen Unterschenkel angesiedelt haben, versteht man, warum die neuen Bewohner der Höhle hier nichts gegessen oder weggenommen haben.

Raum 6 - Wasserhöhle: Ein **Riesenblutegel** (*LL S.71, TP 25*) lebt im Wasservorrat der Goblins, dem kleinen Teich an der Nordseite der Höhle. Er hat alle Fische verspeist, die dort lebten und einen Ork, dessen Skelett eine vollkommen erhaltene ***Lederrüstung****+1* trägt.

Raum 7 - Wohnraum von Glugg: An der Decke im Südosten des Raumes hängen **2 Grünschleime** (*LL S. 85, TP 9, 5*). Sie haben sich eine Orkleiche an die Decke gezogen, die sie gerade verdauen. Das sieht besonders eklig aus, da der Ork verätzt und leicht baumelnd von der Decke hängt.

Raum 8 - Feuerhöhle: Den Kamin nach außen hat ein Schwarm Fledermäuse genutzt, um sich hier anzusiedeln. **25 normale Fledermäuse** und **3 Riesenfledermäuse** (*LL S.79*) leben jetzt hier und haben den Boden etwa 1,20m hoch mit Fledermausdung bedeckt. Der Geruch ist schon vom Ausgangspunkt aus zu riechen und die Exkremente

Raum 9- Eingangshöhle: Hier wohnen jetzt **5 Orks** (*LL S. 97, TP 6, 6, 5, 3, 2*). Sie besitzen insgesamt 354 SM und der Häuptling trägt eine Goldkette im Wert von 250 GM um den Hals. Außerdem kämpft er mit einem grün leuchtenden ***Kurzschwert****+1*. Die Orks wissen, dass man sich vor den Räumen 7 und 4 hüten muss. Auch das Wasser in Raum 6 sollte man ihrer Meinung nach meiden.

Schätze des Silvester: Der Erdstein

Ein Beitrag von Felix Lilje zum III. OPC von Greifenklaue und Würfelheld; System: Dungeonslayers

Hintergrund: Der legendäre Erzmagier Silvester Nierheim schuf einst 4 Artefakte, mit denen es möglich, sich jedem Element zu widersetzen. Jene Schätze sind geheimnisumwoben, zudem gibt es kaum Informationen über den Aufenthalt jener Schätze. Nachdem die Charaktere eine alte Karte entziffert haben betreten sie über eine Wendeltreppe von oben in eine alte Halle, deren Wände mit antiken Runen verziert sind.

Nachdem die SC eine Minute in der Halle standen ertönt in ihrem Kopf eine Stimme:
Der Soldat hat`s, der König nicht,
Im Salat ist`s, in der Suppe nicht,
Im Esel ist`s hinten,
Sag, kannst du`s finden? *(Lösung: Das L)*

Sagt einer der SC`s die Lösung laut, öffnen sich 2 Türen, eine in der oberen, eine in der linken, eine in der unteren und eine in der rechten Tür. Die Eisentüren sind nicht verschlossen und können problemlos geöffnet werden.

Obere Tür: In diesem Raum gibt es eine sehr gut getarnte Druckplatte (Bemerken-8), bei deren Berührung sich im Abstand von einer halben Minute einmalig folgende Zauber auslösen: Feuerball (ZZ15), Frostschock (ZZ15), Erdspalt (Z10), Kettenblitz (ZZ15)

Linke Tür: Hier befindet sich ein Drachenei. Bei einer 1-4 auf dem W20 schlüpft bei Berührung ein Drachenwelpe(DS4, S.108) aus dem Ei und attackiert die SC sofort.

Untere Tür: In diesem Raum schläft ein Riese(DS4, S.120) und greift an, wenn er aufgeweckt werden sollte.

Rechte Tür: Hier befindet sich gut getarnt (Bemerken-4) eine 5 Meter Tiefe Speerfalle (Schlagen 20).

Sind die Aufgaben aller Räume erledigt, öffnet sich im zentralen Raum eine Treppe nach unten, die den Zugang in einen nächsten Raum freigibt. Dort befindet sich ein Kästchen mit dem *Erdstein* und Beschützer Silvesters (3 Erdelementare III). Sind diese besiegt, kann der Erdstein von den Charakteren an sich genommen werden.

Der Erdstein

Der Erdstein ist eines der 4 Artefakte Silvesters. Wird er von einem Zauberer(nicht Heiler/Schwarzmagier) benutzt, gilt er wie ein Zauber mit dem Probenwert 20, welcher alle Erdfallen, -elementare, -zauber etc. in einem Radius von Ve*5 Metern zerstört, sofern sie nicht vom Zauberwirker erzeugt wurden.

Für das Abenteuer: 50 EP; Für jeden Raum: 10 EP; Erlangen des Schatzes: 20 EP; Lösen des Rätsels: 10 EP; Rollenspiel: 0-50 EP

Schätze des Silvester: Der Feuerring

Ein Beitrag von Felix Lilje zum III. OPC von Greifenklaue und Würfelheld; System: Dungeonslayers; Vorgesehene Spielwelt:Caera

Hintergrund: Der legendäre Erzmagier Silvester Nierheim schuf einst 4 Artefakte, mit denen es möglich ist, sich jedem Element zu widersetzen. Jene Schätze sind geheimnisumwoben, zudem gibt es kaum Informationen über den Aufenthalt jener Schätze. In Zusammenarbeit mit seinem guten Freund Narab Durkland versteckte Silvester den Feuerring in einer kleinen Kaverne, hoch in den Bergen von Kait; Narab, zu seiner Zeit der mächtigste Dämonologe auf Caera, schuf mächtige, magische Hindernisse, die jedes Wesen nach dem Tod Silvesters beim Erlangen des Feuerrings hindern sollen.

Der greise Elf Sundagrur, den die SC im Gebirge vom Kait beim Wandern bemerken können, erklärt sich bereit, die Charaktere zur Kaverne zu führen, sollten sie versprechen, die Macht des Ringes nicht zu missbrauchen (Sandagrur ist ein alter Weggefährte Silvesters, der die Macht der Gegenstände kennt und verhindern möchte, dass die Gegenstände in die Hände von Schurken fallen.).

Der Eingang in die Höhle ist ein kaum bemerkbares Loch in einer Felswand, das nur krabbelnd passiert werden kann.
In der Höhle fallen als erstes unzählige Stalagmiten und Stalaktiten auf, hinter denen sich kleine Feuergoblins verstecken (2/SC; Feuergoblins sind Goblins, denen etwas Feuer um die Hände flammt. Dadurch haben sie einen WB von +2 und verursachen bei einem Immersieg zusätzlich W20 unabwehrbaren Schaden). Eine 2 Meter hohe Öffnung im Gestein führt in den nächsten Abschnitt der Höhle. In einem kleinen Erdloch findet man eine Menge Nahrungsvorräte der Goblins (insgesamt 2W20 Mahlzeiten).
In diesem Raum werden bei Betreten sofort 1 Feuerelementar/SC beschworen, die die Charaktere sofort angreifen. Eine eisenbeschlagene Tür führt in den nächsten Raum.
Hier sind auf einer Art Altar Statuen von 3 seltsamen Wesen aufgestellt, welche scheinbar eine Mischung aus Affen und Pferden sind. Bei Betreten des Raumes werden die Statuen erweckt und attackieren die SC (Die Wesenheiten haben die Werte von Kampfdämonen; DS4 S.107). Eine grob bearbeitete Wandöffnung gibt einen Blick auf den nächsten Raum frei.
Eben jener Raum wird von 3 magischen Lavaströmen durchzogen, die sich in der Mitte kreuzen. Die Ströme können aufgrund einer magischen Einwirkung nicht überquert werden, wird nicht der Zauber *Magie Bannen* oder ein beliebiger Elementarzauber auf die Kreuzung der drei Strömungen gerichtet. In solch einem Fall versickert die Lava im Boden, jedoch können im Flussbeet W20/4 magische, schwarze Steine gefunden werden, die an eine Waffe angebracht werden können, was bei der Waffe wie ein permanenter Zauber *Flammenklinge* wirkt.

Der letzte Raum wird von einem dämmrigen, roten Leuchten erhellt. In ihm befindet sich auf einem kleinen Podest in einer Schatulle ein Stein mit einem roten Rubin, auf dem sehr verwittert ein eingeritztes Flammensymbol zu erkennen ist.

Der Feuerring

Der Feuerring ist eines der 4 Artefakte Silvesters. Wird er von einem Zauberer(nicht Heiler/Schwarzmagier) benutzt, gilt er wie ein Zauber mit dem Probenwert 20, welcher alle Feuerfallen, -elementare, -zauber etc. in einem Radius von Ve*5 Metern zerstört, sofern sie nicht vom Zauberwirker selbst erzeugt wurden.

Für das Abenteuer: 50 EP; Für jeden Raum: 1 EP; Erlangen des Schatzes: 20 EP; Beseitigen der Lava: 10 EP; Rollenspiel: 0-50 EP



DUNGEON 2GO

EIN 1-SEITEN ABENTEUER

DER KÖNIG VON GNOMENWAHN

EIN DS-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 5-8

HINTERGRUND

Ein König der Gnome? Den meisten Gnomen in Gnomenwahn ist überhaupt nicht bewusst, dass sie einen König haben. Sie sind einfach zu sehr mit ihren eigenwilligen Forschungen und Experimenten beschäftigt. König Grumbold XXVI. beschränkt sich im Übrigen darauf, seine chaotischen Untertanen davor zu bewahren, ihre eigene Stadt völlig in Schutt und Asche zu legen. Dies ist fürwahr keine leichte Aufgabe. Vor allem in der Silvesternacht. Immer wieder rückt die Königsgarde aus, um besonderes gefährliche Erfindungen und Artefakte sicherzustellen und diese mittels eines Teleportzaubers in ein entlegenes Tal zu transportieren. Nun hat der König ein Problem. Eine Bande Hobgoblins ist in das bewachte Tal eingedrungen, um magische Artefakte zu stehlen. Grumbold XXVI. sucht nach unerschrockenen, nervenstarken Recken, die die Hobgoblins aus dem Tal vertreiben. Als Belohnung bietet er jedem SC einen besonderen magischen Gegenstand (Der SL sucht entsprechend den SCs einen Gegenstand aus).

DAS TAL

Der Talkessel ist von steilen Felswänden umgeben und nur durch eine enge Schlucht zu erreichen. Es gibt ein paar Wäldchen und Sümpfe und ein kleiner Bergbach schlängelt sich durch das Tal. Die magischen Gegenstände werden normalerweise in die Mitte des Tals teleportiert (Nr. 7). Die Kobolde verschleppen jedoch viele der Gegenstände und verteilen sie über das gesamte Tal.

In jedem Hex-Feld kommt es bei PW:8 zu einer Zufallsbegegnung:

WURF	BEGEGNUNG
1-5	5 Kobolde
6-12	Hobgoblinpatrouille (4)
13-14	2 Trolle
14-16	Fliegendes Werkzeug (4) (Sägen, Mistgabeln, Nudelhölzer, etc.; Werte wie fliegende Schwerter)
17-18	W20/2 Golem Kuckuckusuhren http://goblinbau.wordpress.com/2012/08/27/es-ist-montag-ein-monster-fur-dungeonslayers/
19-20	1 wahnsinniger Hobgoblin (Raserrei III)

1 TOTE GNOME

Neben dem Bach liegen 4 erschlagene Gnomenkrieger. Eine gründliche Durchsuchung bringt 1A:6, 2D:8 und eine Schriftrolle mit Flackern.

2 HINTERHALT

Zwischen den Felsen haben sich 20 Meter über der Schlucht 3 Hobgoblins mit Kurzbögen versteckt, um unvorsichtige Eindringlinge zu überraschen.

3 EXPLOSIONSKRATER

Hier befindet sich ein 2 m tiefer Krater von 5 m Durchmesser. Gras und Erde um den Krater herum sind versengt.

4 KNALLWEIN

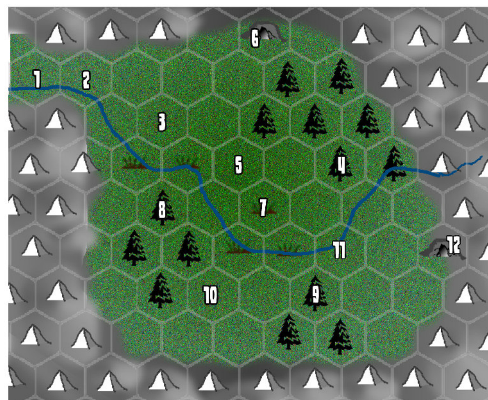
Die SC finden einen Kiste mit 6 Weinflaschen. Auf dem Etikett steht „Narrländer Spätlese". Wird von dem Wein getrunken, besteht alle 10 Min. die Gefahr (PW:6), dass sich ein Schluckauf in einer Arkanen Explosion II entlädt. Der Effekt hält W20x5 Min an.

5 AUTOMATISCHER BARBIER

Den SC kommt eine metallene Gestalt mit Scherenhänden entgegen. Das mechanische Ungetüm ruft immer wieder „Haarschnitt gefällig?" und stürzt sich auf die SC (Werte wie Eisengolem aber mit der Fähigkeit Umschlingen anstatt Zerstampfen). Gelingt es ihm, einen SC festzuhalten, wird dieser mit den Scheren geschoren.

6 KOBOLDHÖHLE

Hier haben die Kobolde des Tals ihre Wohnhöhle. Es sind SCx2 Kobolde und ihr Häuptling (heroisch) zugegen. Der Häuptling hat eine mag. Sense mit WB+3 und eingebettet Tod entrinnen III und Sensenspöter III.



7 SPERRMÜLL

Hier erhebt sich ein riesiger Berg aus Apparaturen, Gegenständen und Gerätschaften aller Art. Bei den meisten Dingen kann man nicht mehr erkennen, was es einmal war oder welchen Zweck es dienen sollte. Beim Durchsuchen des Haufens kann man noch ein paar brauchbare mag. Gegenstände finden (BW 5G:30; Effekt mit Tabelle ET/EZ auswürfeln). Wird hier länger gesucht, macht man einen Augenball auf sich aufmerksam, der sich in dem Haufen niedergelassen hat.

8 JACK IN THE BOX

Auf einer Waldlichtung steht eine Truhe. Wird sie geöffnet, springt eine groteske Fratze an einer Feder heraus, die den Spruch Terror mit Zaubern 16 auf alle SC im Umkreis wirkt. Die Richtung, in jeder der betroffenen SCs flieht, wird per Zufall ermittelt (1-3:N,4-5:NO;6-8:O;9-10:SO;11-13:S;14-15:SW;16-18:W;19-20:NW).

9 ZERRSPIEGEL

Ein mannshoher Spiegel steht auf einer Lichtung. Wer hineinblickt, wird magisch verzerrt. Welcher Effekt eintritt, bestimmt der Zufall. Der Effekt hält 2W20 Min. an.

WURF	EFFEKT
1-5	1 Größenkategorie kleiner
6-8	1 Größenkategorie größer
9-13	Doppelter Leibesumfang (BE und Laufen-2)
14-18	Dünn (ST und HÄ-2)
19-20	2 Größenkategorien kleiner

10 MECHANISCHE KUTSCHE

Auf die SC steuert ein knatterndes, dampfendes, stinkendes kutschenartiges Gefährt zu, auf dem 3 Kobolde hocken. Diese versuchen die SC mit der mechanischen Kutsche zu überfahren.

DAMPFKUTSCHE

KÖR:	15	AGI:	14	GEI:	0
ST:	6	BE:	3	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

93 | 23 | 17 | 12 | 21

Bewaffnung	Panzerung
Rammen (WB+0)	Kupferbeschläge (PA+2)

GH: 16 | GK: gr | EP: 159

11 WALLE, WALLE, MANCHE STRECKE

3 lebende Besen mit Armen und Wassereimern dringen auf die SCs ein und versuchen sie mit Wasserstrahlen zu ertränken (Werte wie Wasserelementar II).

12 LAGER DER HOBGOBLINS

In einer Höhle haben die Hobgoblins ihr Lager aufgeschlagen. Im Lager befinden sich 6 Hobgoblins und ihr Anführer. Letzterer (Werte Anführer) hat ein Magisches Set eines verrückten Bildhauers gefunden, der die größte Statue Caeras erschaffen wollte.

SET: WERKZEUGE DES MEISTERBILDHAUERS
Hammer +3 (BrutalerHieb II)
Meisel (Panzerung zerschmettern I)
Schürze PA+2 (Elementen Trotzen II)
Winkelholz (Glückspilz II)
SET-BONI
2 Teile: Steinwand
3 Teile: Erdspalt
4 Teile: Heiliger Hammer

ENDE DES ABENTEUERS

Grumbold fordert nach der Rückkehr alle mag. Gegenstände, welche die SC im Tal gefunden haben ein. Wenn sie sich weigern dieser auszuhändigen, behält er auch die versprochene Belohnung und die SC haben sich einen mächtigen Feind gemacht.

EP 1/erforschtes Hexfeld, Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Koboldhäuptling besiegt 15 EP; Dampfkutsche zerstört 15 EP; mag. Bildhauer-SET sichergestellt 25 EP; Für das Abenteuer 100 EP

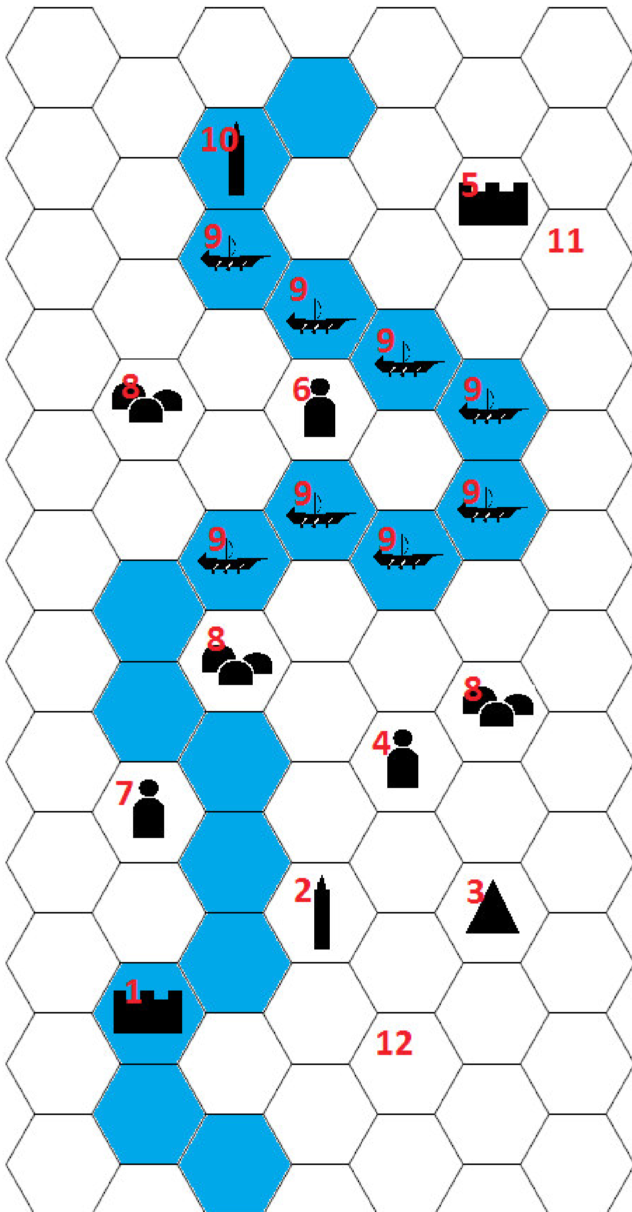
Der Schwarze Obelisk

von Philipp Hajek

Das Königreich Unyaka wurde bis vor kurzem von dem Gottkönig Omusha regiert, doch nun ist dieser tot und Gerüchte um die nahende Apokalypse breiten sich aus. Ohne ihren Gott und ohne einem starken Anführer zerfällt Unyaka im Chaos von Machtkämpfen. Wer kann den Weltuntergang verhindern und Unyaka von neuem vereinen?

Begegnung bei einer 1 auf einem 1W6 / Tag:

1. 2W8 Sklaventreiber mit 1W20 Sklaven
2. Eine Gruppe von Zwergen in Richtung (3)
3. 2W4 Ritter mit Gefolge
4. 4W6 Banditen (schlecht bewaffnet und hungernd)
5. Heftiges Gewitter. In 2 Feldern Entfernung um (10) können vermehrt Blitzeinschläge in dessen Richtung gesehen werden.
6. 1W6 Kultisten auf der Suche nach neuen Mitgliedern



1. Yilbasi 150.000 Einwohner. Hohepriester, reiche Händler und Adelshäuser wiegeln die Bevölkerung gegenseitig auf, um die Nachfolge des Königs zu bestimmen.
2. Eine Gruppe von Magiern die ihren präparierten Magierturm auf den Mond schießen wollen. Sie haben bereits mehrere Magierturm Miniaturmodelle gebastelt die jedoch alle in der Luft explodieren.
3. Einsamer Berg inmitten einer Flachen Landschaft. Wird von Zwergen bewohnt die jedoch alles in 200 m um Ihre Höhle mit Sprengfallen Vermint haben. Sie glauben unter dem Berg sicher vor der Apokalypse zu sein und mögen keine Eindringlinge.
4. Ein Ritter auf der suche nach einer entführten Prinzessin. Er ist in Wahrheit aber ein Anhänger eines dunklen Ordens und möchte die Prinzessin opfern um Magische Kräfte zu bekommen.
5. Eine Festung von Kampfmagiern. Sie liegen im Streit mit den Schlangenmenschen in (11).
6. Ein Mächtiger Magier, er wird versuchen sich der Abenteurergruppe anzuschließen. Wird sie jedoch bei erst bester Gelegenheit ihrer magischen Gegenstände bestehlen.
7. Freundlicher Banditenanführer will Dorf in (12) von bösen Baron befreien der die dortigen Dorfbewohner Quält. Was seine Banditen nicht wissen ist das er ein Mitglied der Kultisten in (10) ist.
8. Geisterdorf zeigt Spuren von Kampf. 30% Chance auf Überlebende, die von nach Norden ziehenden Sklaventreibern berichten können.
9. 40 % Chance / Tag eine Galeere zu treffen die Sklaven nach (10) bringt.
10. Auf einer Insel stehender 90 m hoher Obelisk aus Obsidian mit Vergoldeter Spitze. Hierher werden die Sklaven gebracht die dann zum nächsten Vollmond von Kultisten geopfert werden sollen um die Apokalypse herauf zu beschwören.



EIN 1-SEITEN ABENTEUER KORREKTUREN & CO TINI „FYRENA" SCHÄFER

DES KAISERS WAHRE DRACHEN

VON JAN „ORTER" DRAFFEHN

HINTERGRUND:

Die Familien Wang und Han leben in der Hauptstadt des Kaiserreichs Kait und haben eine Gemeinsamkeit: Beide Familien produzieren Feuerwerk. Die Familie Han schlägt Profit aus dem Krieg Kaiser Chens gegen die Rebellen im Norden und verkauft seiner Armee kriegstaugliche Feuerwerkskörper. Familie Wang hingegen sieht in Feuerwerk einzig den Nutzen Menschen zu unterhalten und mit bunten Feuern die Herzen der Menschen zu berühren. So verschieden die Ansichten der Familien im Bereich Feuerwerk sind, so groß ist eine alte Fehde zwischen ihnen. Vor mehr als 100 Jahren war Chichi, die Tochter der Familie Wang, Chang Peng versprochen, einem Sohn der Familie Han. Zur Eheschließung kam es jedoch nie, da Chichi aus Kait flüchtete. Beide Familien waren ihrer Ehre beraubt und gaben einander fortan die Schuld daran.
Jüngst entflammte die alte Feindschaft von Neuem. Die Familie Wang behauptet, dass die Familie Han eine Pulverrezeptur der Wang gestohlen hat, um sie in ihrem neusten Kriegsfeuerwerk einzusetzen. Wie die SC im Verlauf des Abenteuers erfahren werden stimmt die Behauptung. Wang Cho, der Familienälteste, heuert die SC an, in der Feuerwerksfabrik der Familie Han nach einem Beweis für den dreisten Diebstahl zu suchen. Er verspricht jedem 25 Goldmünzen und einige Feuerwerkskörper, aus seinem Sortiment, als Belohnung.

DIE FABRIK:

Die Fabrik der Familie Han umfasst ein stattliches Gelände am Rand der Hauptstadt Shenming. In der Stadt ist die Produktion von Feuerwerkskörpern viel zu gefährlich. Es gab in früherer Zeit bereits Unfälle, die ganze Stadtteile, der größtenteils aus Holzhäusern bestehenden Hauptstadt, vernichteten. Auf dem Gelände gibt es ein Produktionsgebäude (5, 6 und 7), eine Unterkunft für Arbeitskräfte (8), sowie unterirdische Lagerräume für sowohl die Pulverbestandteile (2), als auch die fertigen Feuerwerkskörper (3 und 4).

1 INNENHOF: Der Innenhof ist von einer 3m hohen Palisade umgeben (Klettern-Probe –2). Eine befestigte Straße führt vom Haupttor der Anlage bis zum Lagerbereich Hier patroulieren zu jeder Zeit zwei Schläger (wie Strauchdieb RvC. Seite 48)

2 LAGER: Die massive Eichentür zu diesem Erdhügellager ist verschlossen (SW 4). Hier lagern die Grundsubstanzen für die Feuerwerksherstellung. Schwefel, Salpeter und verschiedene Salze, Kräuter und Metallspäne.

3 LAGER FÜR RAKETEN: (Eisentür, SW 4) In diesem Erdhügel lagern hunderte Raketen und ein dutzend Exemplare des „Roten Drachen".

4 LAGER FÜR FEUERWERK: (Holztür, SW 4) Ein weiteres Erdhügel-Lager in dem sich hunderte Feuerwerkskörper finden. Böller, Pfeiffer und Knallfrösche, für jeden Geschmack ist etwas dabei. 2/SC nachtaktive Ratten (GRW Seite 119) haben sich durch den Erdhügel gegraben.

5 BÜRO: (Alle Türen aus Holz mit SW 2) Hier finden die SC eine kleine Büroeinrichtung und in einer Schublade mit doppeltem Boden (Suchen-Probe –2) das gesuchte Rezept. Tagsüber ist ein ranghohes Familienmitglied der Han-Familie anwesend (wie Edelmann RvC. Seite 45). PW:5 ob es sich um das Familienoberhaupt Han Ping höchstpersönlich handelt.

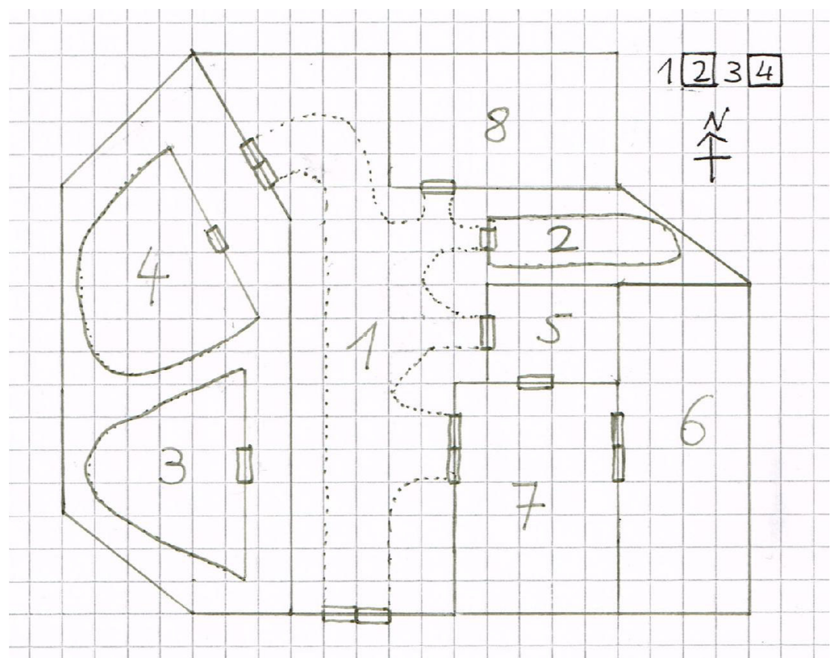
6. FERTIGUNG: Tagsüber arbeiten hier 1/SC Arbeiter (wie Bettler RvC. Seite 45) an der Fertigstellung von „Roten Drachen".

7. FERTIGUNG: Am Tage bauen hier weitere Arbeiter (2/SC) das übrige Sortiment an Feuerwerkskörpern.

8 ARBEITERQUARTIERE: Ein gutes, halbes Dutzend Etagenbetten und eine Kochnische sind die einzigen Einrichtungsgegenstände in diesem Gebäude. Nachts schlafen hier die Arbeiter aus 6 und 7.

NACHKLANG:

Je nach Grad an Gewalt mit dem die SC das Abenteuer bewältigen, wird die Feindschaft der Familien weiter wachsen. Können die SC das Rezept gewaltlos und ohne entdeckt zu werden zurückholen, wird zwar ein Verdachtsmoment seitens der Han-Familie bestehen, es aber nicht zu Nachforschungen kommen. Werden Wachen oder Arbeiter verletzt oder die SC entdeckt oder sogar gestellt, kommt es zu Nachforschungen. Dies bedeutet einen nicht unerheblichen Ehrverlust für die Familie Wang.

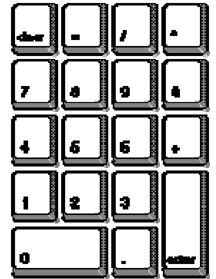


EP besiegte Gegner/SC; 50 EP Niemand verletzt/getötet; 50 EP SC bleiben unentdeckt; 15 EP Diebstahl eines Roten Drachen; 25 EP für das Abenteuer

Die ultimative letzte Chance

Es ist passiert, die weltumspannende Kampagne ist an ihrem Endpunkt angekommen, alles wurde auf eine Karte gesetzt und die Charaktere haben es versaut, die Apokalypse ist eingetreten, das Böse hat gewonnen. Jetzt gehen viele Spielleiter und auch Spieler mit einem „Shit happens" darüber hinweg, aber dennoch bleibt ein schaler Nachgeschmack, insbesondere, wenn es nur ein missglückter Würfelwurf war.
Bei der ultimativen letzten Chance bekommen die Charaktere eine solche, indem sie in der Zeit zurück reisen, kurz bevor sie den entscheidenden Fehler begangen haben.

Fantasyhintergrund: Der Gott der Zeit oder ein anderes den Charakteren wohlgesonnenes übernatürliches Wesen schickt sie zurück. Dazu müssen sie ein Tor in einem besonderen Tempel betreten.
SF-Hintergrund: Die Charaktere erfahren von dem Prototypen einer Zeitmaschine (z.B. in Form eines künstlich erschaffenen Wurmlochs). Die Maschine steht in einer gesicherten Forschungsanstalt.



Die Reise dorthin und etwaige Gegner sind optional, um das Tor/die Maschine zu bedienen, gilt es zuvor ein kleines **Rätsel** zu lösen: ***Was war stets vor Euch - Und ihr konntet es doch nicht sehen?***
Fantasyhintergrund: Mit bedächtiger Stimme sagen „Unsere Zukunft" oder „Die Unendlichkeit".
SF-Hintergrund: Der dreistellige Code ist „1/0" als mathematische Darstellung der Unendlichkeit.

Im Zeitenstrudel

Sobald die Charaktere das Tor durchquert/die Maschine bedient haben, verschwinden sie im Zeitstrudel. Nun gilt es im geeigneten Moment aussteigen.
Der Zeitstrudel (s. Diagramm) besteht aus den entscheidenden Szenen der Kampagne. Der Spielleiter ist angehalten diese einzelnen Szenen (im Beispiel S1 bis S8 genannt) blitzlichtartig darzustellen, sodass die Charaktere zwar erkennen können, was vorgefallen ist, sie jedoch zunächst kaum eine Gelegenheit haben einzugreifen und damit etwas zu verändern. Im besten Fall sollte in der ersten Runde der Szenen nur der SL beschreiben, was vorgefallen ist. Hierbei können Szenen auch überlappen (Beispiel S1 und S5), indem NSCs oder Gespräche sich vermengen, was einen herrlichen surrealen Effekt gibt.

Hindernisse (1W4)

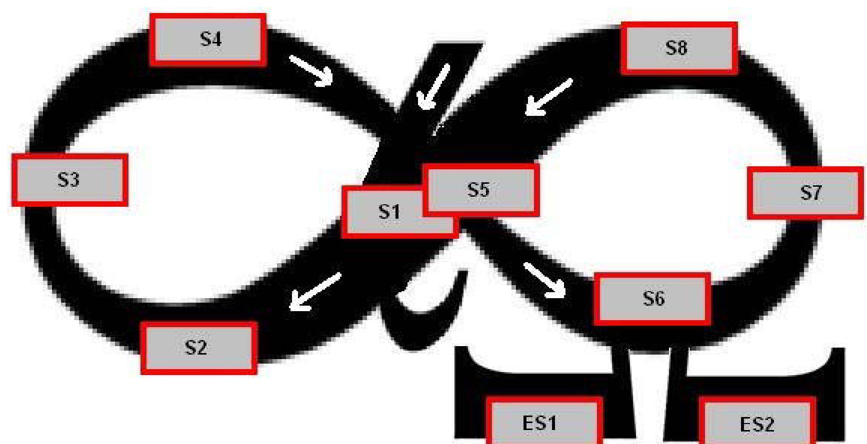
1 - **Machtlos**: Charaktere sind 0-Level-Charaktere/ Kinder/Insassen einer psychiatrischen Klinik und niemand glaubt ihnen
2 - **Fehlende Erinnerung**: Charakter wirft einen 1W6:
5-6 hat die volle Erinnerung, was geschehen ist.
3-4 hat vage Erinnerungen oder Träume, sieht er Beweise, so kommen die Erinnerungen wieder.
1-2 Keine Erinnerung, sieht er Beweise so bekommt er zunächst vage Erinnerungen. Weitere Beweise bringen später alles zurück.
3 - **Ein wichtiges Utensil** ist in den Händen der Gegner.
4 - **Ein wichtiger NSC** ist auf der Seite der Gegner.

Was sind hilfreiche Handlungen ?

- Neue Informationen zur Hintergrundgeschichte
- Wichtige NSCs auf die eigene Seite bringen
-Die Gegner schwächen usw.

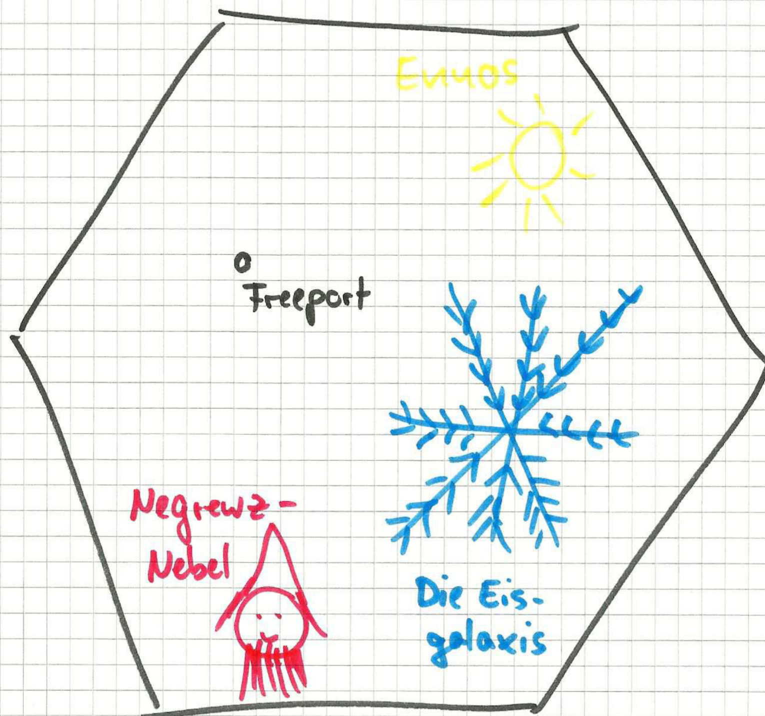
Die letzten Szenen sind hier S6, S7 und S8 genannt. S6 ist der Moment, wo alles sich gewendet hat, S7 ist der Moment der falschen Entscheidung/des misslungenen Würfelwurfs und S8 ist das Erkennen der Niederlage. Natürlich sollen die Charaktere in der Szene S6 eine neue Chance bekommen, aber das sollte nicht so einfach sein. Der SL gibt, wenn die Charaktere in dieser Szene <u>aktiv</u> von sich aus sagen, dass hier etwas anders gemacht werden muss, eine 1zu20-Chance, dass sie etwas anders machen können. Misslingt der Wurf, geht es in der Schleife weiter, aber die Spieler haben in den kommenden Szenen nur Gelegenheit ihre Chancen zu verbesser. Für jede hilfreiche Handlung, die sie in den Szenen vollführen, wird die Chance um 1 verbessert.

Beispiel



Das Schwert des Todesgottes Morbus geriet in die Hände des Dunkelelfenkriegers Lord Angmahr. Den Charakteren droht nun ewige Verdammnis. Es ist Zeit sich vom Gott Chronos zurückversetzen zu lassen. Schade nur, dass es sich drei der vier Charakteren nun kaum noch erinnern können (und der SL ihnen deshalb alle Aufzeichnungen abnimmt.)
(S1) Der Druide erzählt vom Schwert.
(S2-S4) Szenen, in denen die Charaktere sich Verbündete und Informationen beschaffen. Der ein oder andere Kampf mit Handlangern des Lords.
(S5) Die Charaktere erkennen, dass ihr Freund Elohast Lord Angmahr die ganze Zeit unterstützt hat (jetzt wird ihnen klar, dass er irgendwie schon in Szene 1 dabei war)
(S6) Sie stürzen sich auf Elohast, sodass Angmahr vor ihnen beim Tempel des Morbus auftaucht.
(S7) Er nimmt das Schwert und (S8) wird von einer Welle göttlicher Macht überspült.
Die Charaktere versuchen nun mehr Informationen über die Macht des Schwertes zu erfahren, Ihre Gegner nicht einfach töten, sondern mehr über sie erfahren. Lady Black auf ihre Seite bringen und Elohast Verrat aufdecken. Und vielleicht wird ihre zweite Chance dann den Sieg über Lord Angmahr bringen.

DIE EISGALAXIS



Ein **SpacePirates**-Abenteuer
von Moritz Mehlem
entstanden für den Greifenklaue-Würfelheld-Winter-Wettbewerb 2013/2014

Die Piraten sitzen gerade wie so oft bei (selbstverständlich je) einem Eimer Rum in der Scumm Bar, als sie ein dringender Hilferuf auf ihrem Pager erreicht.

Ein unfassbarer Notfall! Es herrschen sommerliche 41° C im Schatten, die Bewohner sitzen in Badehosen am Strand, die Drogerien haben keine Sonnencreme mehr vorrätig, Sonnenbrand ist die Todesursache Nummer 1...

... und das in der **Eisgalaxis**! So kann es nicht weitergehen. Graf Frost, ein alter Zechkumpan der Piraten und Herrscher über die Eisgalaxis pfeift auf dem letzten Loch und sieht in den Piraten die letzte Hoffnung für sich und seine Untertanen.

Dieses Abenteuer findet in dem Hex statt, in dem sich Freeport befindet – zu finden auf Seite S.124/125 des Regelwerks.

Schon als die Piraten (nach etlichen klassischen SP-Kapriolen*) an Freeport vorbeikommen, bemerken sie eine unnatürliche Hitze und auf etwa 10 Uhr scheint sich eine größere Wärmequelle zu befinden, die die Instrumente leider wegen ihrer gewaltigen Hitze nicht genau darstellen können.

* Zwei Begegnungen (je 1W10)
1 Die bösen Zwillinge der Charaktere
2 Die guten Zwillinge der Charaktere
3 Ein Schmelzwasserschwall
4 Ein SpaceWal
5 Ein undurchdringlicher SpaceWall (muss umflogen werden)
6 Eine SpaceEisscholle von der Größe Australiens
7 Ein blendend heller und unglaublich heißer Sonnenstrahl
8 Der größte Wassertropfen des Universums
9 Eine SpaceQualle, die durch Dehydrierung auf die Größe eines Tennisballls geschrumpft ist
10 Ein Schiff mit Flüchtlingen aus der Eisgalaxis

Ganz klar- diese Zeitenwende muss gestoppt und umgekehrt werden!

Beim Anflug auf den Hauptplaneten der Eisgalaxis, Glacor, wo Graf Frost seinen Palast hat, lässt sich schon leicht erkennen, dass der Planet und sämtliche kleinere Nachbarplaneten langsam aber sicher schmelzen. Ganze Sturzbäche klaren Wassers stürzen in den Weltraum und Raumschiffe ohne Scheibenwischer erhalten -1 auf ihren Andockenwurf (bei einem Cabrio-Set ist der Malus sogar -2). Erst einmal gelandet, stellt man schnell fest, dass auch die aus Eis errichteten Gebäude schmelzen und der Großteil der Bevölkerung in Strandliegen herumlungert und das öffentliche Leben fast komplett zum Stillstand gekommen ist. (Ja, dies ist ein idealer Augenblick, um warme Kleidung und eine Polarausrüstung zu kaufen.)

Wie man bei Graf Frost herausfinden kann, ist der Herrscher des jüngst aus dem Nichts aufgetauchten Planeten Ennos daran schuld, dass die klimatischen Bedingungen so gekippt sind. Dort lebt Fürst Los, mit dem Frost schon verhandelt hat, den das Schicksal der Eisgalaxis aber völlig kalt lässt. Die einzige Lösung für das Problem scheint eine ordentliche Sprengladung zu sein, die strategisch günstig - im Schloss des Fürsten - am Planeten Ennos angebracht wird.
Das Schloss von Fürst Los steht auf einem Hügel reinen Lichts und nur mit extrem kostspieligen Bay-Ran-Sonnenbrillen kann man überhaupt in seine Richtung blicken, ohne geblendet zu werden.

Auch der Weg nach Ennos ist nicht ganz eskapadenfrei (2 Begegnungen mit je 1W8):
1 Ein Patrouillenboot der Ennosianer fliegt vorbei.
2 Ein Patrouillenboot der Ennosianer will Papiere und Fahrzeugschein sehen.
3 Ein Patrouillenboot der Ennosianer greift augenblicklich an.
4 Ein Patrouillenboot der Ennosianer explodiert direkt vor den Charakteren, nachdem es von einem Lichtstrahl getroffen wurde.
5 Der Kapitän der Piraten ist brutal geblendet und steuert das Schiff direkt in das Maul eines SpaceWurms.
6 Ein Lichtstrahl schießt quer durch das Piratenschiff und durchlöchert es auf seinem Weg. Jeder Pirat hat eine Chance von 2% ebenfalls durchlöchert zu werden und spontan zu sterben. Ergeben 5 Piratenwürfel keinen einzigen Erfolg, so explodiert das Piratenschiff augenblicklich.
7 Eine Raumschiff mit 7 Bartwesen aus dem Negrewz-Nebel begleitet die Piraten auf ihrer Mission – ab jetzt erhält jeder Wurf 1 Bonuswürfel.
8 Ein kleines rotes Raumschiff aus dem Negrewz-Nebel explodiert direkt vor den Charakteren, nachdem es von einem Lichtstrahl getroffen wurde.

Erst einmal auf Ennos angekommen wirft Fürst Los den Piraten alles entgegen, was er aufzubieten hat (2 Begegnungen mit je 1W10):
1 254 Patrouillenboote der Ennosianer atomisieren das Schiff der Piraten bei ihrer Ankunft.
2 Fürst Los und die Tochter von Graf Frost wollen heiraten. „Was tun?“, sprach Zeus!
3 Die Hitze sorgt dafür, dass allen Streifaniern an Bord spontan das Fell ausfällt.
4 Die Anzüge der Piraten schmelzen langsam und werden zu einer amorphen Masse. Jeder Schritt ist eine Qual.
5 Ein Kommando vom Negrewz-Nebel hat die Lichtkanonen erobert und feuert den Planeten Ennos zu Klump. Mission erfüllt. Jetzt aber weg hier!
6 Fürst Los wirft sich den Piraten zu Füßen und fleht um Gnade für seinen Planeten.
7 Es ist so hell, dass man ständig gegen etwas. (1W10: 1 - Ennosianer; 2 - Fürst Los; 3 - Tür; 4 - Wand; 5 - Aufzug; 6 - Service-Roboter; 7 - Lichtschmetterling; 8 - einen anderen Pirat; 9 - Flammensäule; 10 - Haustier des Fürsten)
8 Durch die Hitze schrumpfen alle SpacePears unter den Piraten auf Birnengröße zusammen.
9 Fürst Los wartet schon in seinem Palast, wo die Sprengladung angebracht werden muss und attackiert bei der Landung mit einem Lichtschwert.
10 254 Schüsse aus Lichtkanonen atomisieren das Schiff der Piraten bei ihrer Ankunft.



Die Nebel von North Point

Ein cthuloides Szenario von André „Seanchui“ Frenzer

Dieses kurze Szenario ist im Kingsport der 1920er Jahre angesiedelt. Das genaue Datum spielt dabei keine Rolle, allerdings ist der Herbst mit seinen vor der Küste wallenden Nebelbänken die prädestinierte Jahreszeit für dieses Szenario. Es eignet sich auch gut als Einschub in ein anderes laufendes Kingsport- Szenario.

Hintergrund

Basil Elton ist der alte Leuchtturmwärter vom Leuchtturm North Point vor der Küste Kingsports. Er verbringt seine freie Zeit gerne im Seemannsheim St. Erasmus, in dem sich alte Seeleute auf ihr Altenteil zurückziehen können und tauscht Seemannsgarn mit den alten Seebären aus. Darüber hinaus behauptet Elton, er könne in den dichten Nebeln des abends Geisterschiffe vor der Küste kreuzen sehen.

Harold Leerey wiederum ist Maler und einer jener Künstler, die alljährlich im Sommer Kingsport bevölkern, um sich von der traumhaften Atmosphäre der Stadt inspirieren zu lassen. Im letzten Jahr weilte er das erste Mal in Kingsport und stolperte im Schlaf eher zufällig in die Traumlande, die hier der Erde so nahe sind. Sein Geist zerbrach an den Erlebnissen, die er dort hatte und er erlag den Einflüsterungen eines Zauberers. Dieser versprach ihm gegen ein Menschenopfer die Inspiration zu wahrhaft meisterhaften Bildern. Ein rastloses Jahr später traf Leerey dann auf Elton und lauschte gebannt seinen Geschichten von den Geisterschiffen vor North Point. Da er die Schiffe aber nicht sehen konnte, wenn er Elton nachts in seinem Leuchtturm besuchte, erinnerte er sich den Versprechen des Zauberers aus den Traumlanden: er brachte Elton dazu, einen der alten Seebären aus dem St. Erasmus in den Leuchtturm einzuladen. Einmal allein, brachte Leerey den Seemann um und der Zauberer erfüllte prompt sein Versprechen: Leerey sah erstmals die fremdartige Takelage und den verfaulenden Rumpf eines vorbeiziehenden Geisterschiffes. Sein Bild von diesem Anblick wurde ein wahres Meisterwerk. Seither tötet Leerey weiter und der vor Angst wie gelähmte Elton ist sein willfähriger Handlanger, indem er ein ums andere mal alte Seebären aus dem St. Erasmus zu seinem Leuchtturm lockt.

Einstieg

Es gibt natürlich verschiedene Möglichkeiten, um die Charaktere auf Leereys Umtriebe aufmerksam werden zu lassen. Vielleicht wundert sich ein bekannter Künstler über die plötzliche Flut meisterhafter Geisterschiff-darstellungen. Vielleicht verschwindet auch ein Informant aus einem ganz anderen Szenario urplötzlich von der Bildfläche. Vielleicht wenden sich auch die Seebären aus dem St. Erasmus direkt an die Gruppe. Auf jeden Fall sollte die Gruppe einige Recherchearbeit vor sich haben, um den Hintergründen der Verbrechen auf die Spur zu kommen (siehe Extrakasten). Nun gilt es natürlich ‚weitere Untaten zu verhindern!

Recherchen

Die Charaktere werden nicht umhin kommen, einige Recherchen in Kingsport durchzuführen. Hierbei können natürlich Proben auf *Ansehen*, *Gesetzkenntnisse*, *Überreden* oder auch *Überzeugen* vonnöten sein , je nachdem mit wem sie sich gerade unterhalten.

Im Künstlerviertel

Die meisten Künstler sind freundliche, aber oft rastlose Menschen, die stundenlangen Befragungen nichts abgewinnen können. Es erfordert eine Portion Glück um auf einen der langjährig wiederkehrenden Künstler zu treffen, die zumindest davon erzählen können, wer erst ein oder zwei Jahre hier nach Kingsport kommt – natürlich ist Leerey einer der genannten Namen. Leerey selbst wird in seinem Mansardenzimmer nie anzutreffen sein – er verbringt inzwischen seine Zeit komplett auf North Point.

Im St. Erasmus

Sind die Charaktere von den Seebären direkt beauftragt, werden sie recht unverblümt den Verdacht auf Elton lenken, ohne jedoch die Hintergründe zu erahnen. Sollten die Charaktere aus anderen Gründen bei ihnen vorsprechen, sind sie viel zu verängstigt, um sich zu den Vorgängen zu äußern.

Beobachtungen

Kommen die Charaktere Leerey und/oder Elton auf die Spur, ist es recht leicht, Elton des nachts zu beobachten, wie er einen sehr senilen alten Seebären zu seinem Leuchtturm begleitet. Eine Verfolgung sollte aber nur mit erfolgreichen Proben auf *Verbergen* oder *Schleichen* gelingen.

Finale! und Ausblick...

Das Finale im Leuchtturm von North Point kann so anspruchsvoll werden, wie der Spielleiter gerne möchte – vielleicht hat Leerey ja bereits den einen oder anderen Zauber gelernt? Doch ist mit Leereys Ableben das Szenario beendet? Oder werden die Charaktere jetzt ebenfalls den Geisterschiffen vor der Küste angesichtig? Ist der Zauberer aus den Traumlanden von Rachegelüsten beseelt und wird die Charaktere weiter verfolgen? Und wie verfährt die Gruppe mit Basil Elton?

Die Raketen des Varl

Ein DungeonSlayers Abenteuer von Timon Cordes

Wie jedes Jahr ziehen die Anhänger des Varl zu Silvester von Dorf zu Dorf und verkaufen ihre heiligen Raketen. So auch wieder dieses Jahr, in dem kleinen Dörfchen Barringen. Die Einwohner sind sehr abergläubisch und wollen auf das „Zauberwerk“ auch dieses Mal nicht verzichten. Doch dieses Jahr macht der Orkstamm, der seit Jahren schon in den Bergen lebt und das Dorf terrorisiert, ihnen einen Strich durch die Rechnung.

Das Abenteuer der SC startet in einer behaglichen Kneipe in Barringen. Alle SC genehmigen sich ein kühles Bier und essen die Kekse, die die Wirtin zur bevorstehenden Neujahresfeier, auf kosten des Hauses, auf den Tisch gestellt hat. Alle im Wirtshaus sind in bester Stimmung und freuen sich auf das Feuerwerk, dass jedes Jahr zur Vertreibung der bösen Geister gehalten wird. Doch plötzlich wird die Idylle von Kampf – und Hilferufen gestört.

Der Überfall

Eine Horde Orks ist dabei das Dorf zu überfallen. Die Meisten von ihnen sind auch schon dabei die Raketen mit sich zu nehmen, die in der Ortsmitte bereits aufgestellt wurden. Als die SC das Gasthaus verlassen ist es bereits zu spät. Der Großteil der Horde rennt schreiend und Grunzend mit einigen Wertgegenständen und den Raketen aus dem Dorf in die Berge. Nur 1 Ork pro SC bleibt im Dorf und rennt auf das Gasthaus zu, aus dem die SC gerade gekommen sind.

Nach dem Kampf kommt der Bürgermeister und berichtet den SC was passiert ist. Er berichtet davon, dass „die Raketen des Varl“ geklaut wurden und dass das Dorf ohne sie ein ganzes Jahr Pech und Unheil überkommt. Er bietet jedem SC eine Belohnung von 100 GM wenn sie die Raketen wieder zurück bringen.

Der Aufmarsch zum Orkberg

Während die SC dabei sind, sich durch den Kniehohen Schnee zu kämpfen, löst sich plötzlich ein Haufen Eiszacken von einem Baum und jeder SC erhält W/20 abwehrbaren Schaden.

Der Höhleneingang

Nach etwa einer halben Stunde ist in der Ferne ein kleines helles Licht zu sehen. Es ist ein kleines Feuer vor dem Eingang der Orkhöhle. Davor sitzt ein Ork, der jedoch eingeschlafen ist. An seiner Seite lehnt ein Bihänder, mit dem er gut umzugehen weiß.

Die Vorkammer

In der ersten Kammer befindet sich nur ein Schrein einer unbekannten Gottheit der Orks. Vor diesem liegen einige Knochen und getrocknete Blutflecke sind hier ebenfalls. Wenn die SC den Schrein zerstören erhalten sie jeweils 20 EP.

Wolfskammer

Aus diesem Raum ist manchmal ein Heulen zu hören. Denn in dem Raum sind pro SC ein Wolf, die gerade an einem toten Dorfbewohner nagen, den die Orks gefangen genommen haben. Die Leiche hat 8 GM und ein Heilkraut bei sich.

Kammer des großen Kratsch-Nack

Auch aus diesem Raum ist schwer überhörbar ein lautes Johlen und Grunzen zu hören. 1 Ork pro SC feiern zusammen mit ihrem Anführer Kratsch-Nack in diesem Raum ihren Sieg über das seit Jahrzehnten verfeindete Dorf Barringen. Neben den Raketen sind hier in 5 Fässern und einer Truhe noch 185 GM, 345 SM und 935 KM vorhanden. Außerdem der Zauber Giftbann und ein Metallhelm. In den Fässern befindet sich zum größten Teil das Essen der Unholde. 10 Schinken 13 Leibe Brot und etwa 10 Liter ranziges Bier.



DIE SILVESTERRAKETE

EIN WWII SZENARIO FÜR DS-X VON SIEGFRIED „SIC072“ CORDES



Wir schreiben das Jahr 1944. Die Nazis wollen von Peenemünde aus ihre V2 „Silvesterrakete“ auf London abschießen. Hierbei handelt es sich um den Prototyp einer Atomrakete, die halb England in Schutt und Asche legen wird.

Das britische Militär schickt am 30.12.1944 eine Sondereinheit zum Raketenstützpunkt nach Deutschland um den Start zu sabotieren. Die Elitesoldaten müssen über dem Zielgebiet mit dem Fallschirm abspringen, mit dem Ziel, den Start zu verhindern.

ABSPRUNG ÜBER DEM ZIELGEBIET

Der Spielleiter kann festlegen wo jeder SC nach dem Fallschirmsprung landet. Danach ist es wichtig, dass die Gruppe wieder zusammenfindet. Der vereinbarte Treffpunkt ist bei **(1)**. Auf dem Gelände gelten folgende Zufallsbegegnungen (W20)

01-04 Munitionsdepot (Volle Munition)
05-08 eine Hundepatroullie (1 Mann/1 Hund)
09-12 ein Trupp von 20 Zwangsarbeitern
13-16 ein Stolperdraht (Achtung Alarm)
17-20 ein Wachtposten im Unterholz (3 Mann)

(Alle Nazis haben die Werte eines Militär - Soldaten DS-X S. 82)

Sobald die SC „am Boden“ sind haben sie 36h Zeit den Start zu verhindern. Die Rakete startet am 31.12. genau um 00.00 Uhr .

ALARM

Sollte ein Schuss fallen, Stolperdrähte übersehen werden oder die Gruppe entdeckt werden, ist der ganze Stützpunkt für 2W20 Minuten in Alarmbereitschaft (Alle Wahrnehmungsproben der Nazis +4).

DAS HAUPTQUARTIER (2)

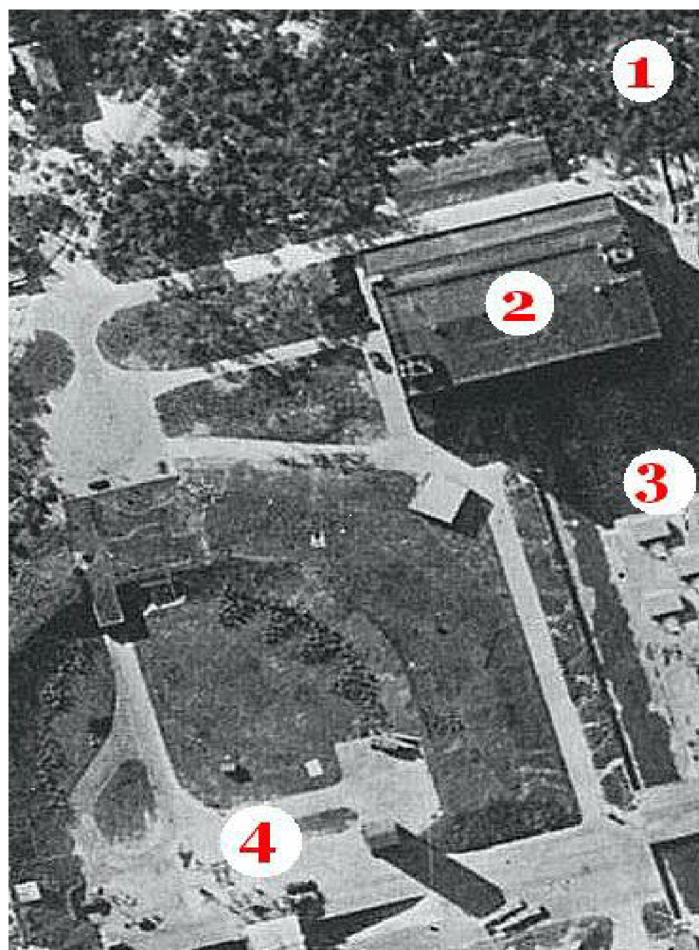
Von hier aus wird die Rakete kontrolliert. Da das Gebäude (Grundriss Spielleiter) zu stark bewacht wird, muss man sich sehr gut tarnen (Verkleiden **AGI+BE**) um hier reinzukommen. Mit einer Probe auf **GEI+GE** lässt sich die Startsequenz stoppen. Mit der dortigen Lautsprecheranlage könnte man die Nazis von der Startrampe weglocken...

DAS ZWANGSARBEITERLAGER (3)

Hier werden 30 polnische Zwangsarbeiter gefangen gehalten. Die Arbeiter können nützliche Tipps geben und wenn das Munitionsdepot schon entdeckt wurde, an der Seite der SC kämpfen.

DIE STARTRAMPE (4)

Die Rakete steht auf einer Abschussrampe. Dicke Schläuche führen zu ihr hin. Der Startplatz ist schwer bewacht (3 Nazis/SC)**.** Auf einer Anzeige läuft der Contdown runter (SL Dramatik). Mit einer Probe auf **GEI+GE** lässt sich die Rakete entschärfen (blauer und roter Draht).





– DIE TASCHENUHR –
Ein Tatort fuer Cthulhu NOW

An einem verkaterten Neujahrsmorgen wird eine Leiche aus dem Fluss gefischt. Die Charaktere werden als Ermittler auf den Fall angesetzt. Doch was auf den ersten Blick wie ein bedauerlicher Unfall aussieht, entpuppt sich rasch als ein cthuloides Intrigenspiel.
Diese Seite präsentiert in knapper Übersicht Spuren und Hinweise, die die Charaktere während ihren Ermittlungen finden und nachgehen können. Außerdem findet sich natürlich die Aufklärung des Vorfalls.
Der Fall basiert dabei auf einem Kriminalstück von Roger Graf. Ein Dank sei an dieser Stelle auch Stefan Droste und Daniel Neugebauer entgegengebracht, die das Konzept des „Tatorts“ in Cthulhus Ruf #4 sozusagen erfanden.

Der Fundort

- Ein Flussufer in der Nähe des Industriegebietes
- Der Fluss wird an dieser Stelle kaum befahren
- Die Leiche liegt bäuchlings am Ufer

Die Leiche

- Der Mann ist ca. 35 Jahre alt
- Das Opfer ist offensichtlich ertrunken
- Es sind keine Anzeichen von äußerer Gewalteinwirkung zu erkennen

Besitztuemer des Mannes

- Drei Brieftaschen. Die Ausweise verraten, dass nur eine der Brieftaschen dem Toten gehört.
- Eine auffällige goldene Taschenuhr. Sie ist trotz der Zeit im Wasser noch funktionstüchtig

Weitere Hinweise

- Die Leiche liegt seit höchstens 8 Stunden im Wasser, der Mord muss in der letzten Nacht geschehen sein
- Der Tote ist von einem Angler entdeckt worden – er hat sonst niemanden gesehen

Recherche

Die folgenden Hinweise lassen sich über gängige Ermittlungsmethoden erhalten. Möglicherweise werden Proben auf verschiedene Fertigkeiten wie *Gesetzeskenntnisse*, *Überreden* oder *Bibliotheks-/Internetnutzung* vonnöten sein, um die gewünschten Informationen zu beschaffen.

Der Tote

- Der Tote lässt sich über seinen Ausweis eindeutig identifizieren
- Er ist bei der Polizei kein Unbekannter und bereits mehrfach durch Raubdelikte und Diebstahl aktenkundig geworden. Offensichtlich hielt er sich zuletzt mit Taschendiebstählen über Wasser.

Ergebnisse der Autopsie

- Der Tote ist ertrunken – allerdings findet sich Salzwasser in seiner Lunge. Das ist ungewöhnlich, konnte er doch nicht aus dem Meer angeschwemmt werden. Wer kann sich die Mühe gemacht haben, einen Toten aus dem Meer in den Fluss zu schleppen?

Die Brieftaschen

- Eine der Brieftaschen gehört einem jungen Anwalt. Sie wurde ihm auf offener Straße entwendet. Er ist den Findern natürlich dankbar, über die Umstände des Fundes aber ehrlich bestürzt. Die Taschenuhr hat er nie gesehen – sie muss dem Besitzer der zweiten Brieftasche gehören.
- Die zweite Brieftasche enthält keinen Ausweis, allerdings Visitenkarten von einem antiquarischen Buchhandel aus der Altstadt.

Das Antiquariat

- Das Antiquariat wird von einem älteren, blinden Herrn betrieben.
- Ihm ist weder seine Brieftasche abhanden gekommen, noch vermisst er eine Taschenuhr. Visitenkarten verteilt er an viele Kunden.

Was passiert ist. . .

Die Taschenuhr ist ein von einem Avatar Nyarlathoteps beseeltes Artefakt. Sie gehört einem Kultisten, der sie während den Anrufungen seines Zirkels bei sich trägt. Der blinde Antiquar ist Mitglied des Zirkels, kundiger Zauberer und vom Neid auf den Anführer des Kultes zerfressen. In der vergangenen Silvesternacht sollte das Artefakt besondere Fähigkeiten zeigen, und so entschloss sich der Antiquar, das Ziel seines Neides mittels des Zaubers *Atem der Tiefe* (s. *Arcana Cthulhiana*) aus dem Weg zu räumen. Da er blind ist, vertraute er auf die magische Aura der Taschenuhr, um sein Opfer zu identifizieren. Doch diese Uhr ist dem Kultistenoberhaupt just an diesem Nachmittag gestohlen worden, so dass der Falsche zum Opfer wurde – und dann fiel der Tote auch noch in den Fluss, so dass sich der Antiquar nicht des Artefakts bemächtigen konnte.

Was passieren wird. . .

Der blinde Antiquar ist durch den Besuch der Polizei irritiert und alarmiert. Er wird versuchen, die Taschenuhr durch einen Mittelsmann aus der Asservatenkammer der Polizei stehlen zu lassen um immerhin dieses mächtige Artefakt an sich zu bringen. Die Charaktere sollten diesen Diebstahl verhindern und können so auf die Spur der Hintergründe gelangen.
Ist der Antiquar erst dingfest gemacht, wird er den Namen des Besitzers der Taschenuhr verraten. Doch wer ist noch in dem Zirkel – und welche Ziele verfolgt diese Gruppierung?



Dieses Abenteuer spielt in einer der üblichen EDO-Fantasy-Welten. Als Regelwerk bietet sich *FAE* an. Aber auch andere erzählerische Systeme, die mit Aspekten umzugehen wissen. Eine Adaption sollte für erfahrene Spielleiter kein großes Problem sein. Sämtliche relevanten Aspekte sind im Text **fett** hervorgehoben. Es empfiehlt sich übrigens beim Spielen den nötigen Ernst zu bewahren.

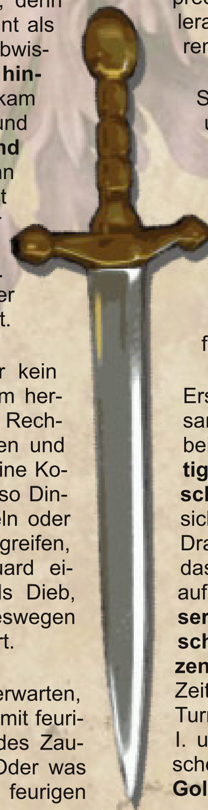
Es war eigentlich die klassische Geschichte. Eine Prinzessin wurde von einem Drachen entführt und in dessen Hort verschleppt, der sich inmitten eines alten Zauberturms voller Schätze befindet. Eine tapfere Heldengruppe zog los, um die jungfräuliche Maid zu retten. Allerdings unterschätzten die Abenteurer die Gefahren auf dem Weg zum Ziel und wurden Opfer der Umstände und ihres Abenteuerlebens. Die Prinzessin freundete sich nämlich mit dem Drachen an und es geschag, was geschehen musste: Prinzessin und Drachen verliebten sich ineinander, beide heirateten, zeugten ein paar Eier und lebten glücklich bis an ihr Lebensende. Die Sache ist natürlich weniger eklig wenn man weiß, dass der Drache ein verwunschener Prinz ist, der nur durch die wahre Liebe erlöst werden konnte.

Für die tapfere Heldengruppe verlief die Sache weniger romantisch und sie ist schon lange überfällig. Also haben die Familienangehörigen der Helden beschlossen etwas zu unternehmen und bei der Nachtwache eine Vermisstenanzeige gestellt. Deren Aufgabe ist es nun loszuziehen und die unfähigen Abenteurer einzusammeln. Und wer schlüpft in die Rolle der Nachtwache? Genau, die Spieler! Anstatt also an Silvester zu feiern oder betrunken Brände zu löschen, müssen sie ausrücken.

Lady Mia ist die Kämpferin der Heldengruppe und sie hat es prompt zuerst erwischt. Auf der **schmalen Brücke** ohne Wiederkehr, über die **grandios tiefe Schlucht** der Tauben, kam es zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung mit einigen schwerhörigen Rentnern. Vermutlich ist es Lady Mias ungezügeltem Temperament zu verdanken, dass die Renter **mit Heizdecken und Rollatoren** überhaupt aus ihrem **festem Schlaf** aufschreckten. Nun hängt Mia an einem **dünnen Seil** unter der Brücke und schwankt im **starken Fallwind** herum, während oben die Rentner an ihren Kaffeetischen schlummern und Wacht halten.

Den klugen Magier Monologus erwischte es in der **verborgenen Bibliothek** des trügerischen Wissens. Es handelt sich dabei um **ein gigantisches Kloster**, dass dem Gott des Wissens (Ay manab Dhalla) geweiht wurde.

Der Grundriss des Gebäudes ähnelt stark einer Sieben und die Gänge bilden im Inneren **ein verwirrendes Labyrinth**. Überall gibt es kleine Augen mit Flügeln, die wie flinke Libellen im Kloster herumschwirren und alles beobachten. Es gibt Regale so hoch wie drei Stuten übereinander, gefüllt mit schweren Büchern jeglicher Art (nur die Erotika sind fast vollkommen verschwunden). Wird eines der Bücher auch nur berührt, gibt ein magischer Mund das enthaltene Wissen preis. Aber dieses Wissen ist selten in allen Belangen richtig, denn einst war das Kloster besser bekannt als die Bibliothek des trügerischen Halbwissens. Doch das verrät keines der **hinterhältigen Bücher**. Monologus kam der Sache trotzdem auf die Spur und wurde von einigen **lebendigen und schnellen Büchern** gestoppt, die ihn unter sich begruben. Nun erwartet der dicke Magier, begraben unter einem **verdammt schweren Haufen Folianten**, sein weltliches Ende. Leider kennt er keinen Zauber, der ihn von unnützem Halbwissen befreit.



Eigentlich ist Eduard Schneehuber kein echter Dieb. Jedenfalls kein Dieb im herkömmlichen Sinne. Zwar hat er das Rechnungsbuch seines Fürsten gestohlen und sämtlichen anderen Fürsten dann eine Kopie davon zukommen lassen, aber so Dinge wie Fallen entschärfen, meucheln oder anderen Leuten in die Taschen greifen, dass kann der Schneehuber Eduard eigentlich nicht. Aber seinen Ruf als Dieb, den hat er trotzdem weg. Und deswegen hat ihn die Heldengruppe angeheuert.

Unglücklicherweise, aber wie zu erwarten, machte bereits die erste fiese Falle mit feurigen Runen, in der Eingangshalle des Zauberturms, dem Eduard ein Ende. Oder was man so Ende nennt. Von einem feurigen Knall überrascht sprang der Eduard nämlich in das nächst beste **düstere Loch**, um sich zu verstecken. Leider war es der Kamin, was die **lebendigen Flammen** besonders freute. Während der Schneehuber Eduard nämlich in dem Loch festsitzt, machen sich die lebendigen Flammen ein Spiel daraus, ihm ordentlich mit dem **Feuer der aufrichtigen Heuchelei** im Kamin einzuheizen, während andere Flammen Eduard mit dem falschen Versprechen zu locken versuchen, sie würden ihn vor ihresgleichen schützen. Wohl wissend, dass sie das gar nicht könnten und damit nur die Mutti aller Flammen auf den Plan rufen. Diese verhält sich weitgehend ruhig, aber wenn sie denn mal geweckt ist, entlädt sich ihr **flammender Zorn** vertrauensvoll auf all diejenigen in ihrer Reichweite und verschlingt **gnadenlos** Freund und Feind.

Als geistlichen Beistand war die alte Klerikerin Franziska I. mit der tapferen Heldengruppe unterwegs und hat es, trotz ihrer Betagtheit, bis zur **einsturzgefährdeten Spitze** des Turms geschafft. Was sie dort sah, ließ die arme Franziska I. beinahe ohnmächtig umkippen. Aber nur beinahe. Denn die gute Klerikerin predigt nicht nur ein bescheidenes und tolerantes Leben im Namen der einzig wahren Göttin, sondern lebt es auch.

So hat sie ihren Blick von den schweren und überladenen Schatztruhen abgewandt und das unkeuche Verhalten von Prinzessin und Drache beobachtet (der Drache hat sich nämlich erst nach seinem Abflug mit der Prinzessin verwandelt), bis die beiden selig befriedigt, mit gewaltigen Flügelschlägen, nach Westen flogen, um dort ein sittsames Leben am Hofe zu führen.

Erst als Franziska I. wieder alleine war sank sie ermattet zu Boden, den von Arbeit gebeugten Rücken gegen das **gewaltige Himmelbett** lehnend, auf dem die **schweißnasse Satinbettwäche** noch vor sich hin tropfte. Zu allem Übel bildet der Drachenschweiß nun (und wir hoffen alle, das es wirklich nur Drachenschweiß ist) auf dem Boden eine **gewaltige Salzwasserlache**, während am Himmel ein **schreckliches Gewitter mit üblen Blitzen** aufzieht. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die ersten dieser Blitze in den Turm einschlagen und die arme Franziska I. unter Strom setzen. Als wäre das nicht schon schlimm genug, ist ja bekannt, dass **Gold unheimlich gut Strom leitet**. Und **überall im Zimmer liegt goldenes Geschmeide** umher (der Drache ist stinkreich). Und ein jeder der sich davon etwas nimmt, ruft ein schwebendes und flinkes Zauberschwert auf den Plan, das versucht jegliches diebisches Gesindel zu erschlagen oder zu erstechen.

Sobald die Nachtwache das letzte Mitglied der Heldengruppe gerettet hat, müssen natürlich alle aus dem Turm verschwinden. Allerdings trifft just in diesem Augenblick ein gewaltiger Drache mit zwei riesigen Koffern ein. Es ist die Mutter des Prinzen, die Schwiegermutter der Prinzessin, Madame Amalzia. Und die ist ziemlich sauer darüber, dass ihr Sohn mit einer menschlichen Schlampe durchgebrannt ist und Ungeziefer im Hort ihres Sohnes herumläuft. Und so macht Schwiegermama, stinkesauer und mit napalmheißem Odem, Jagd auf die Nachtwache und deren Schützlinge. Durch die schiere Größe des Drachen **bebt der Boden fürchterlich** und der Turm gerät **außer Rand und Band**, was dazu führt, das **massive Steinblöcke** zur Erde stürzen. Und ihre Zermalmkraft gleicht dabei förmlich einem **unaufhaltsamen Zermalmsturm**. Schlussendlich hat Madame Amalzia einen Raketenwerfer im Gepäck, mit dem sie die Nachtwache aufs Korn nehmen kann. Und der Raketenwerfer verschießt **mörderisch große Raketen**.

Hat die Nachtwache die Schwiegermutter überwunden und kommt nach Hause, ist das Abenteuer erledigt. Da sie nur ihren Job gemacht haben, gibt es weder Dank, noch Gold oder gar eine andere Belohnung. Hat ein Mitglied der Nachtwache sein Leben ausgehaucht, wird es zumindest in die Flagge der Stadt eingerollt und dann erst kostengünstig unter die Erde gebracht.

Idee und Konzeption: David "Tsu" Reichgeld

Layout: David "Tsu" Reichgeld

Mit freundlicher Unterstützung von:

Günther "Taysal" Lietz

Dieses Kurzabenteuer ist ein Beitrag zum

Winter OPC Wettbewerb 2013 / 2014



"Ich nehme mir vor im nächsten Jahr weniger schlechtes Bier zu trinken. Prost!" Heimir Dormsson, Pilzzüchter

Fassende - Eine zwergische Silvester-feier

Ein kurzes Szenario für eine Jahresendfeier unter Zwergen. Die Begriffe und Namen sind an das Warhammer Fantasy Rollenspiel angelehnt, sind aber auch in jedes andere Fantasy Rollenspiel übernehmbar, in dem es Zwerge gibt. Im Original 'Keg End' aus Warhammer Online: http://warhammeronline.wikia.com/wiki/Keg_End

Hintergrund

Am Ende des zwergischen Jahres werden in einer großen Feier die Bierfässer des vergangenen Jahres angestochen und ausgetrunken. Dabei wird in gemütlicher Runde gegessen, getrunken und der Geselligkeit gefrönt. Es werden viele Tosts und Glückwünsche ausgesprochen als auch Pläne gemacht für das nächste Jahr. Sollten die Fässer aus irgendwelchen Gründen nicht ausgetrunken werden, ist dies ein schlechtes Omen und wirft ein schlechtes Licht auf den Braumeister und seinen Clan. Bei Zwergen besteht diese Gefahr allerdings weniger.

Ein Abend unter Zwergen

Die Abenteurer haben sich zum Jahresende eine kurze Auszeit verdient und sind entweder in einer zwergischen Kneipe oder einer zwergischen Siedlung eingefunden. Ein besinnliches Beisammensein ist genau das was sie brauchen, um die Schrecken der letzten Tage zu vergessen. Der Abend entwickelt sich wie es die Geschichten über dieses Fest erzählen. Gut durchgebratenes Fleisch, deftige Pilzpfannen und mehr Biersorten als sie nennen können. Das Fest des Fassendes ist ein geselliges Gelage und kein wildes Besäufnis. Dies ist aber im Begriff sich zu ändern. Der Tradition nach wird je ein Fass an einen Tisch gebracht und ausgetrunken und danach ein neues angestochen. Recht früh am Abend gibt es am Nebentisch einen freudigen Aufschrei. Am Boden des Fasses wurde ein goldener Ring gefunden. In Gesprächen mit den zwergischen Tischnachbarn lässt sich eine Erklärung finden. Letztes Jahr ist der **Braumeister Garmir Hreidigsson** gestorben. Und der Ring trägt die Rune Garmirs. Die schönsten Stücke seines persönlichen Hortes wurden mit ihm beigesetzt. Der Rest zu gleichen Teilen an seine Kinder und seinen Clan verteilt. Jedoch waren die meisten seiner Angehörigen der Ansicht, dass sein Hort viel größer hätte sein müssen und es wurde vermutet, dass er einen weiteren geheimen persönlichen Hort hatte. Ein Großteil der Bierfässer an diesem Abend sind die letzten von ihm angesetzten. Zu seinem Begräbnis wurde auch massig getrunken, jedoch nicht die von ihm angesetzten Fässer mit Garmirs Gaumengold. Es dauert nicht lange, bis die Abenteurer und die Zwerge an den anderen Tischen eins und eins zusammenzählen. In den verbliebenen Fässern müssen weitere Schmuckstücke versteckt sein. Erst zurückhaltend, dann immer schneller beginnen die Tische nur noch Garmirs Gaumengold wegzupicheln. Was die Zwerge und die Abenteurer nicht wissen ist, dass Garmir's Ring beim Abfüllen des Biers in eines der Fässer gefallen ist. Es gibt also keinen Schatz im Biersee.

Ein Fluss aus Bier

Die Zwerge und Abenteurer glauben nun also an Schätze in den Fässern. Diese einfach aufzustechen und wegzuschütten wäre gegen jede Tradition und die Götter der Zwerge. Also heißt es Becher frei und trinkt aus. Die Abenteurer sind also mit den Zwergen an ihrem Tisch dazu eingeladen, mit den anderen Tischen um die Wette zu trinken und möglichst viele Fässer zu leeren, um auf deren Grund nach weiteren Schätzen zu suchen. Je nach System gibt es sicherlich so etwas wie Zechen oder wie im Warhammer Rollenspiel alternativ Proben auf Widerstand oder Robustheit. Je Fass sind dabei von der Gruppe je Spieler eine Zechenprobe notwendig. Ein Scheitern sorgt aber nicht dafür, dass die Spieler ausscheiden, sondern ein anderer Tisch schneller sein Fass ausgetrunken hat und dieses durchsuchen kann. Das eigene Fass kann also durchsucht werden, es sollte sich aber nichts in ihm befinden. Es gibt beim WFRP in der 3. Edition den Zustand **Betrunken**. Je verpatzter Probe erhält man aber den Zustand ein weiteres Mal und scheidet beim Erhalten der dritten Karte aus und verschwindet lallend unter dem Tisch. Um die Spieler am trinken zu halten, soll natürlich der Eindruck entstehen, dass die anderen Tische etwas finden würden. Die Zwerge an den anderen Tischen wollen sich natürlich nichts anmerken lassen und bechern sich da mit Maximalgeschwindigkeit durch. Unterbrochen wird dies durch das glückselige Jauchzen eines Zwergs an einem Nachbartisch, wenn das Fass ausgetrunken wurde. Wenn man den Zwerg genau beobachtet, kann man keinen Fund erkennen. Man sieht aber, dass sich der Zwerg verstohlen umblickt und den Fassbodens absucht. Führen Sie die Proben für 5 oder 6 Fässer durch. Es sollte nicht zu einer Würfelorgie ausarten. Erschweren Sie die Probe jedes mal, da sich trotz erfolgreichen Bestehens die Alkoholsättigung im Blut in Richtung Treibstoff bewegt. Keiner traut dem Anderen und mit dem Anstieg des Alkoholpegels und der Frustration darüber, der vermeintlich einzige Tisch ohne Fund zu sein, führt früher oder später zur Eskalation des ursprünglich gemütlichen Fests. Sollten die Spieler an den anderen Fässern spionieren oder versuchen, die anderen Tische zu sabotieren, eskaliert die Situation natürlich schneller. Es folgt eine zwanglose Schlägerei (Runk, zwerg.). Verwenden Sie die Waffenlosen Regeln und vergessen Sie nicht, die Boni und Mali durch die ganzen verpatzten Zechenproben hinzuzufügen. Für das WFRP in der 3. Edition lassen Sie zu, dass die Spieler ihre Nahkampfaktionen verwenden können. Es handelt sich aber um den Waffenlosen Kampf und je erfolgreichem Angriff wird nur eine Wunde geschlagen und die restlichen Wunden halbiert als Erschöpfung an das Ziel weitergegeben. Es gilt dabei: Schaden = Stärke +3. Das Schlagen kritischer Wunden ist nicht möglich. Am ende ist es unerheblich wer die Schlägerei gewinnt. Es geht nur um den Spaß.

Der Tag danach

Es folgt die Ausnüchterung in einer Zelle der Wachmannschaft, die wenig erbaulich, ist am Fassende-Tag betrunkene, zerschlagene Zwerge aufzusammeln. War der Ort der Handlung eine Zwergensiedlung, ergeben sich dadurch keine strafrechtlichen Folgen. Sie können sich hingegen einige der von Ihnen verkloppten Zwerge zu Freunden gemacht haben, da ein ordentlicher **Runk** immer gerne gesehen ist. Ein Spieler, der nach dieser Menge Bier noch an andere Zwerge austeilen kann, hat auf jeden Fall ihren Respekt verdient. Es ergeben sich dadurch Möglichkeiten, einige der Zwerge als Auftraggeber zu erhalten oder als Erlaubnis mit einer zwergischen Eskorte, in die Tunnel der Siedlung/Mine aufzubrechen, die Außenstehenden normalerweise nicht zugänglich sind.

Viel Spaß beim Leiten.
Mit freundlichem Prost ihr Glorian Underhill von www.vierzwergeundeinhund.blogspot.de und dem Warhammer Live Rollenspiel Podcast Ohrhammer. http://www.soehne-sigmars.de/

Haftungsausschluss

Warhammer Fantasy-Rollenspiel, Warhammer Online und Games Workshop

Dieses Abenteuer ist vollkommen inoffiziell und in keiner Weise von Games Workshop Limited unterstützt.
Die Klinkarhun Schriftart, die Sprache Khazalid, Warhammer Fantasy-Rollenspiel, das Warhammer-Fantasy-Rollenspiel-Logo, WFRP, die Chaos-Embleme, das Chaos-Logo, Citadel, das Citadel-Emblem, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, das Games-Workshop-Logo, Golden Demon, Der Große Verpester, das Hammer-des-Sigmar-Logo, das Gehörnte-Ratte-Logo, Hüter der Geheimnisse, Khemri, Khorne, das Khor-ne-Logo, Herrscher des Wandels, Nurgle, das Nurgle-Logo, Ska-ven, die Skaven-Symbole, Slaanesh, das Slaanesh-Logo, Gruftkönige, Trio of Warriors, das Logo des zweischweifigen Kometen, Tzeentch, das Tzeentch-Logo, Warhammer, War-hammer Online, das Warhammer-World-Logo, White Dwarf, das White-Dwarf-Logo und alle assoziierten Kennzeichenrechte (TM), Namen, Völker, Völker-Zeichen, Charaktere, Kreaturen, Fahrzeuge, Artefakte, Orte, Einheiten, Illustrationen und Bilder aus dem Blood-Bowl-Spiel, der Warhammer-Welt, der Talisman-Welt und dem Warhammer-40.000-Universum, sind entweder ®, Kennzeichenrechte (TM) und/oder © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, wenn zutreffend im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Welt eingetragen. Benutzung ohne Genehmigung. Keine Anfechtung ihres Status. Alle Rechte liegen bei den entsprechenden Besitzern.

Fantasy Flight Games

Zusätzlich wird alles genutzte Material welches Fantasy Flight Games besitzt, hier nur zu nichtkommerziellen Zwecken genutzt. Die Rechte und Lizenzen verbleiben weiterhin bei Fantasy Flight Games. All Pictures will be used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Black Library

Zusätzlich wird alles genutzte Material welches Black Library besitzt, hier nur zu nichtkommerziellen Zwecken genutzt. Die Rechte und Lizenzen verbleiben weiterhin bei The Black Library. All Pictures will be used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Haftung für Links

Diese Arbeit Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverlet-zung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

Klinkarhun und Khazalid

Die Zwergensprache Khazalid und Zwergenschrift Klinkarhun sind entweder ®, Kennzeichenrechte (TM) und/oder © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, wenn zutreffend im Vereinig-ten Königreich und anderen Ländern der Welt eingetragen. Be-nutzung ohne Genehmigung. Keine Anfechtung ihres Status. Alle Rechte liegen bei den entsprechenden Besitzern.

Feuer des Wandels

Ein Abenteuer von
Sebsatian Sterz

Setting: Fantasy / Universell
Regelwerk: Universell

Die Abenteurer werden beauftragt Lebensmittel nach Wolfsholz zu schaffen.
Das Dorf liegt am Heulenwald. In einer Gegend die für ihre harten Winter bekannt ist (natürlich ist gerade tiefster Winter).

Als die Helden sich mit dem Wagen über den verschneiten Weg kämpfen bemerken sie immer wieder Wölfe, die geistehaft durch den Wald streifen.

Im Dorf werden die Lebensmittel für das große Sonnenwendfest gebraucht.
Ein großes Feuer soll entzündet werden, das mit vielen speziellen Kräutern (Feuerkraut) aus dem Wald versetzt wird. Das Feuer scheint dann in wechselnden Farben und soll die Geister des Winters (die Geisterwölfe) bis zum nächsten Winteranbruch vertreiben.

Das Dorf besthet großteils aus Bauern, es gibt eine Mühle und eine Schmiede. Die Einwohner sind sehr abergläubisch. In der Nacht werden um das Dorf Fackeln mit Feuerkraut entzündet um die Wintergeister fern zu halten.

Wichtige Personen im Dorf:

Wilhelm Sagen:
(50 Jahre) ein reicher Bauer und Bürgermeister

Björn Sagen:
(20 Jahre) macht sich gerne wichtig, ist davon überzeugt später selbst Bürgermeister zu werden, hat ein Auge auf Mathilda Hart geworfen

Mathias Hart:
(40 Jahre) Der schweigsame Schmied, die Muskeln von Wilhelm Sagen, falls er welche Braucht. Achtet sehr auf das Wohl seiner Tochter

Mathilda Hart:
(18 Jahre) Mag Björn nicht, fühlt sich von ihrem Vater eingesperrt. Hatte was mit Richard Moos, bevor er verstoßen wurde. Kennt sich mit Heilkräutern aus.

Richard Moos:
(19 Jahre) Sohn des Jägers hat sich vor einer Woche im Wald den Kopf gestoßen und war über Nacht bewusstlos im Wald. Nach dem Aberglauben muss er verstoßen werden, weil die Geister im Schlaf von ihm besitz ergriffen haben. Er wurde zu einem Werwolf. Die Dorfbewohner reden nur sehr ungern über den Vorfall.

Friedrich Moos:
(37 Jahre) der Jäger. Er verbringt die Tage im Wald, um nach seinem Sohn zu sehen und um zu Jagen

Die Helden werden eingeladen der Sonnwendfeier am nächsten Tag beizuwohnen, da der starke Schneefall eine Rückreise für die nächsten Tage sehr schwer macht. Sie können im Gasthaus Winterfell nächtigen.

Über Nacht klaut Mathilda die Feuerkraut vorräte (einen großen Sack) um alle von den Wintergeistern befallen zu machen. So kann Richard wieder in die Gemeinde. Sie versteckt es auf dem obersten Stockwerk der Windmühle.

Die Gemeinde ist in Panik, ohne Feuerkraut gibt es kein Sonnwendfest und die Wolfsgeister bleiben das ganze Jahr im Wald.
Der Große Holzhaufen, für das Feuer wird trotzdem aufgeschichtet.
Björn Sagen beschuldigt Friedrich Moos das Kraut gestohlen zu haben. Er will ihn mit hilfe eines Lünchmobs foltern, damit er das Feuerkraut herausrückt.

Die Helden können durch Detektivarbeit herausfinden wo das Kraut versteckt ist. Falls sie das nicht schaffen, greift in der Nacht Richard in Werwolfgestallt das Dorf an. Zusammen mit den Geisterwölfen.

Mathilda sieht in was sie sich und das Dorf verwandeln will. Sie überlegt es sich anders und läuft zur Mühle um das Kraut zu holen. Richard verfolgt sie. An der Mühle kommt es zum Showdown. Falls die Windmühle abbrennt (z.B. durch eine Mehlstaubexplosion) brennt auch das Feuerkraut und die Wintergester werden vertrieben.

Für einen Beutel voll Silber

Ein kurzes Abenteuer für FAE Earthdawn, das sich aber auch für FATE eignet. Wichtige Aspekte sind im Fließtext fett hervorgehoben.

Hintergrund

Lord Kommandant Gahena Tessk war einst ein großer Feldherr aus Landis und sicherte den Rückzug vieler Menschen in ihre Kaers. Todesmutig stellten sich er und seine Wilde Horde den Dämonen entgegen. Sie errangen viel Siege, aber erlitten noch mehr Niederlagen. Bis zum Schluss hielt die Truppe aus. Es waren die Bewohner des kleinen Dorfes Salisfrey, die als letztes Zuflucht in einem Kaer fanden. Und es war der ehemalige Dorfmeister Kolja Pemadil der aus Angst sein Wort brach und das Kaer schloss, bevor sich die Wilde Horde in einem Rückzugsgefecht dorthin durchschlagen konnte, um den Dämonen ebenfalls zu entgehen.

Von Pemadil betrogen und den Dämonen hilflos ausgeliefert, beschloss die Wilde Horde ihrem Leben ein Ende zu setzen. Xyroxis selbst, das zuckende Antlitz, verwandelte die Selbstmörder in Kadavermenschen und pflanzte Hass und Leid in ihre Leiber.

Seitdem ist viel Zeit vergangen und die Wilde Horde verlor weitere Mitglieder, aber niemals den Hass auf die Einwohner von Salisfrey, vor allem auf Pemadil und dessen Nachkommen. Lord Kommandant Gahena Tessk hat nun die Öffnung des Kaers verspürt und ist auf dem Weg zurück nach Salisfrey, um dort schmerzliche Rache zu üben.

Synopse

An diesem Punkt kommen die Spielercharaktere ins Spiel. Sie befinden sich gerade in Salisfrey, als die ersten Kadavermenschen eintreffen. Es ist kurz vor dem jährlichen Neuanfangsfest, um den Auszug aus dem Kaer und den Einzug in eine neue Welt zu feiern.

In Salisfrey wohnen hauptsächlich Menschen, aber auch einige Zwerge. Das Dorf besteht aus dem alten Kaer (einem **dunklen und verwinkelten Tunnelsystem**) und **einigen kleinen, neuerrichteten Hütten** davor. Um das Dorf ist der Dschungel sehr dicht und bietet **viel Deckung**. Im Kaer gibt es die winzige Taverne “Zum Lord Kommandanten Tessk”, die von Anjelka Pemadil geführt wird, einer Nachfahrin von Kolja Pemadil. Das Amt des Dorfmeisters wurde seit jeher in der Familie weitergegeben. Und somit hat auch Anjelka dieses Amt inne.

Noch handelt es sich bei den Kadavermenschen nur um einige Späher, die im Auftrag ihres Kommandanten das Gebiet unauffällig erkunden sollen. Allerdings werden sie vom Hass förmlich verzehrt und versuchen einige der Dorfbewohner anzugreifen. Das ist der Punkt, an dem die Charaktere direkt ins Geschehen gezogen werden, denn sie hören aus dem nahen Dschungel die Hilfeschreie einige Frauen, die sich auf einem der kleinen Reisfelder des Dorfes befinden.

Das **Wasser steht auf dem Feld knöcheltief** und der **Boden ist matschig**. Die Frauen wurden von vier Kadavermenschen in der Mitte des Feldes regelrecht zusammengetrieben und sie haben **Panik**. Während dem Kampf fauchen die Kadavermenschen bösartig und rufen öfter hasserfüllt aus “Für den Lord Kommandanten und unsere Rache!”

Die Attacke der Kadavermenschen bereitet den Dörflern große Sorge und Anjelka bittet die Charakte, sie mögen den Angriff doch bitte untersuchen. Die Einwohner von Salisfrey haben zwar nur wenig Geld, aber einen kleinen Beutel voller Silberstücke können sie zusammenkratzen und den Charakteren anbieten.

Falls die Charaktere einen der Kadavermenschen gefangen genommen haben und es ihnen gelingt die Kreatur zu verhören, erfahren sie von den Ereignissen der Vergangenheit und das Tessk plant, mit der Wilden Horde das Neuanfangsfest zu überfallen, um dadurch den Augenblick des größten Glücks in etwas Schreckliches zu korrumpieren. Der Lord Kommandant hat es vor allem auf die Dorfmeisterin abgesehen, wird aber auch alle anderen Dörfler abschlachten, um Rache zu üben.

Die geschichtlichen Hintergründe können die Charaktere auch in Salisfrey erfahren. Anjelka weist darauf hin, dass ihr Urahne Kolja keine andere Möglichkeit hatte, denn sonst wäre das ganze Dorf ein Opfer der Dämonen geworden. Deswegen wurde zu Ehren von Tessk die Taverne nach dem Lord Kommandanten benannt.

Die Charaktere können auch in der Umgebung nach dem Lager der Kadavermenschen suchen. Sie haben in einer **alten Ruine** Unterschlupf gefunden. Ebene jener Ruine, in denen sich die Wilde Horde einst das Leben nahm. Heute ist alles **zerstört und überwuchert**. Der Boden ist **an vielen Stellen brüchig** und es kann leicht geschehen, dass jemand in den tiefen Kerker der ehemaligen Festung stürzt. Neben dem Lord Kommandanten selbst, sind noch sechs Kadavermenschen anwesend. Das ist der klägliche Rest der einst stolzen Wilden Horde. Auch wenn Tessk ihn heute nicht mehr trägt, so besitzt er einen Kriegshelm von Landis. Der magische Gegenstand ist aber irgendwo gut in den Mauerresten verborgen.

Anstatt den Kampf zur Wilden Horde zu tragen, können die Charaktere auch beschließen die Kadavermenschen in Salisfrey zu erwarten und gemeinsam mit den Dorfbewohnern gegen die Monster vorzugehen. Doch keiner der Dörfler ist ein Krieger oder waschechter Adept. Die Verluste wären immens.

Sobald die Wilde Horde besiegt wurde, ist Salisfrey erst einmal in Sicherheit. Allerdings verwandelte ein Dämon einst die Soldaten in Kadavermenschen und es mag sein, dass die Kreatur irgendwo lauert und auf eine günstige Gelegenheit wartet ...

Kadavermensch

Untotes dämonisches Konstrukt; Schmerz ist Wut

Gut (+2): Zähigkeit; Angriff mit den Klauen; Einschüchtern

Schlecht (-2): Sämtliche diplomatische Belange; Selbstkontrolle

Stress: O

Lord Kommandant Gahena Tessk

Konzept: Untotes dämonisches Konstrukt

Ärger: Von Hass verzehrt

Aspekte: Anführer der Truppe; Beschützerinstinkt; Erfahrener Soldat

Herangehensweisen:
Geschicklichkeit +1; Stärke +2; Zähigkeit +3; Wahrnehmung +2; Willenskraft +1; Charisma +0

Kniffe:


Als erfahrener Kommandant der Wilden Horde erhalte ich +2, um einen Vorteil mittels Geschicklichkeit zu erschaffen, solange sich zwei oder mehr meiner Leute in der Nähe befinden.


Mein Hass auf Salisfrey ist so groß, dass ich +2 auf alle Nahkampfangriffe erhalte, die ich mittels Stärke ausführe, um Einwohner oder Verteidiger Salisfreys zu töten.


Wenn ich durch einen Angriff zum ersten Mal Schaden erhalten würde, hilft mir der Schmerz bis zu 2 Schaden zu ignorieren und ich bekomme bis zum Ende der Szene +2 auf alle Angriffe, die ich mit meinen Klauen ausführe

Ausrüstung: Armschienen von Aras (Schutz vor Magie)

Stress: OOO; **Refresh:** 3; **FATE-Punkte:** 3

Idee & Text: Günther "Taysal" Lietz - **Layout:** David "Tsu" Reichgeld

Im flammenden Abgrund

Ein Soloabenteuer für Labyrinth Lord von Marc Geiger / Copyright der Illustrationen © VShane 2003

… Nun sind wir am Ziel angelangt. Seht Ihr den gewaltigen Vulkan? Durchzogen ist er mit endlosen Stollen, bis hinab in sein Herz aus Magma. In seinem flammenden Abgrund erfahrt Ihr das Schicksal der Welt. Ein gewaltiger Kristall aus Obsidian ruht dort, pulsierend wie das Leben selbst, doch jetzt am Ende dieses Zeitalters wird er zerbersten, wie es geweissagt wurde. Es sind nur noch Stunden bis das Jahr zu ende geht. Ihr müsst den Kristall mit dem Bannspruch belegen, den ich euch gelehrt habe. Hier ist der Eingang in die Tiefe. Geht jetzt. Das Schicksal der Welt lastet auf euren Schultern. Ich kann euch nicht folgen, denn mächtige Magie hindert mich am Eintritt. Eilt euch, schnell...

Das Abenteuer

Erschaffe einen Charakter nach den Labyrinth Lord Regeln. Das Abenteuer ist eine Aneinanderreihung von Ereignissen. Jedes Ereignis besitzt eine Nummer. Um das erste Ereignis zu bestimmen, würfle mit dem W8 und lies bei diesem Ereignis (Abschnittsnummer) nach, was passiert. Wähle dann eine Aktion, um das Ereignis zu bestehen. Die Ereignisse können mit einem Angriffswurf (⚔), einem Rettungswurf (≈), einem Zauberspruch/Vertreibungswurf (✶) oder einer Diebesfertigkeit (†) bestanden werden. Bestehst du den Test, würfle mit dem W8 das nächste Ereignis mit einem kumulativen Bonus von +1 pro bereits erlebtem Ereignis aus. Würfelst du ein Ereignis, das bereits erlebt wurde, so wähle einfach das nächste. Erreichst du das letzte Ereignis (Nummer 16) und überstehst es, ist das Abenteuer bestanden. Ein Ereignis ist bestanden, wenn du überlebst (unabhängig, ob der Wurf gelang, oder nicht). Misslingt die Aktion (durch einen Misserfolg, oder weil der Zauber nicht gelernt wurde), so musst du eine Konsequenz wählen und das entsprechende Kästchen ankreuzen. Du darfst nur Konsequenzen wählen, die mit den Aktionen in Verbindung stehen (die Symbole der Aktionen stehen bei den Konsequenzen). Sind keine Konsequenzen mehr frei, oder keine Konsequenzen mit den korrespondierenden Aktionssymbolen, dann ist die Mission gescheitert und dein Charakter tot.
Nach jedem erlebten Ereignis darfst du neue Zauber lernen, solltest du einen Elf, Kleriker oder Magier spielen.
Immer wenn dir eine Aktion gelingt, darfst du eine Stufe aufsteigen. Misslingt die Aktion allerdings, darfst du sogar zwei Stufen aufsteigen.

Die Konsequenzen

⚔ † **Verletzt** ☐ (-2 auf Angriffswürfe)

✶ ≈ **Erschöpft** ☐ (-2 auf Rettungswürfe)

† ≈ **Glücklos** ☐ (-10% auf Diebesfertigkeiten)

✶ ⚔ **Entmutigt** ☐ (-1/-5% kumulativ auf alle Würfe)

1
Du gelangst in einen unterirdischen Tempel, der einer finsteren Gottheit geweiht ist. Ghule nagen an Knochen und bemerken dein Eindringen zunächst nicht.

⚔ **Du greifst an (Angriff gegen RK 6)**
† **Du schleichst an den Ghulen vorbei (Schleichen)**
✶ **Du vertreibst die Kreaturen (Untote vertreiben mind. 9)**
≈ **Du widerstehst der Berührung (RW gegen Lähmen)**

2
Du wanderst durch ein Labyrinth aus finsteren, verwinkelten Korridoren mit schweren Steintüren.

⚔ **Du zerstörst alle Hindernisse (Angriff gegen RK 1)**
† **Du öffnest die Türen mit List (Schlösser öffnen)**
✶ **Du öffnest die Türen magisch (Klopfen)**
≈ **Du entgehst einer Steinfalle (RW gegen Odemangriffe)**

3
In einer weiten, finsteren Höhle liegen schmierige Goblins im Hinterhalt. Sie feuern Giftpfeile auf dich.

⚔ **Du verteidigst dich (Angriff gegen RK 6)**
† **Du verbirgst dich (Im Schatten verstecken)**
✶ **Du machst dich unsichtbar (Unsichtbarkeit)**
≈ **Du widerstehst dem Gift (RW gegen Gift)**

4
Die fahlhäutige, wunderschöne Frau schreitet durch das reich möblierte Gemach. Obgleich du die Vampirfänge erkennst, kannst du ihrer Schönheit nur schwerlich widerstehen.

⚔ **Du tötest sie (Angriff gegen RK 2)**
† **Du findest Knoblauch in der Tasche (Taschendiebstahl)**
✶ **Du ziehst einen Bannkreis (Schutz vor Bösem)**
≈ **Du widerstehst ihr (RW gegen Sprüche)**

5
Der finstere See in dieser gewaltigen Höhle kann augenscheinlich nur mittels einer schmalen Steinbrücke überwunden werden. Hat sich da etwas im Wasser bewegt?

⚔ **Du wehrst Tentakel aus dem See ab (Angriff gegen RK 4)**
† **Du nimmst einen anderen Weg (Wände erklettern)**
✶ **Du nutzt Magie (Fliegen oder Teleportation)**
≈ **Du entgehst den Tentakeln (RW gegen Zauberstäbe)**

6
Netze versperren dir den Weg. Es sind dicke Stränge, klebrig und fest. Ein schwarzer Leib lässt sich von oben herab.

⚔ **Du verteidigst dich (Angriff gegen RK 5)**
† **Du hast die Kreatur vorher entdeckt (Geräusche hören)**
✶ **Du verteidigst dich und fliehst (Spiegelbild)**
≈ **Du entkommst dem Netz (RW gegen Lähmen)**

7
Die Orkhexe, welche du versehentlich in ihrem fauligen Hort aufgestöbert hast, speit dir einen Fluch entgegen

⚔ **Du erschlägst sie vorher (Angriff gegen RK 1)**
† **Du hast einen Trank gegen den Fluch (Taschendiebstahl)**
✶ **Du brichst den Fluch (Fluch brechen)**
≈ **Du widerstehst dem Fluch (RW gegen Sprüche)**

8
Morlocks haben hier nahe einem Pilzwald ein Dorf errichtet. Sie scheinen nicht freundlich gesonnen.

⚔ **Du kämpfst dich durch die Horde (Angriff gegen RK 5)**
† **Du nimmst einen Umweg (Schleichen)**
✶ **Du stimmst sie freundlich (Person bezaubern)**
≈ **Du überstehst die Folter (RW gegen Tod)**

9
Die blasphemischen Symbole an den Höhlenwänden deuten auf das Gebiet eines Koboldstammes hin.

⚔ **Du tötest eine Patroullie (Angriff gegen RK 5)**
† **Du findest ihre Fallen (Fallen finden und entschärfen)**
✶ **Du machst einige unschädlich (Schlaf oder Verwirrung)**
≈ **Du entgehst den Fallen (RW gegen Zauberstäbe)**

10
Zwei schwarz gekleidete Hobgoblinschamanen sind mit einem unheiligen Ritual beschäftigt. Was wollen sie durch die Opferung des im Pentagramm gebundenen Elfen beschwören?.

⚔ **Du erschlägst die Hobgoblins (Angriff gegen RK 0)**
† **Du manipulierst das Ritual heimlich (Taschendiebstahl)**
✶ **Du bannst das Ritual (Magie bannen)**
≈ **Du behältst deinen Verstand (RW gegen Sprüche)**

11
Du hast dich in dunklen, feuchten Korridoren verlaufen. Jeder Stollen gleicht dem nächsten. Irgend etwas verfolgt dich.

⚔ **Du stellst dich dem Minotaurus (Angriff gegen RK 6)**
† **Du vertraust deinen Sinnen (Geräusche hören)**
✶ **Du befragst die Knochen (Hellsicht od. Kommunizieren)**
≈ **Du verhungerst nicht (RW gegen Tod)**

12
Trollische Kopfgeldjäger sind auf dich angesetzt. Sie hetzen dich durch die heißen, dunklen Stollen.

⚔ **Du stellst dich ihnen (Angriff gegen RK -1)**
† **Du verschwindest (Im Schatten verstecken od. Schleichen)**
✶ **Du vernichtest sie (Feuerball)**
≈ **Du überlebst den Angriff (RW gegen Tod)**

13
Ein gewaltiges, schwarzes Portal versperrt dir den Weg. Verstörende Runen sind in die Oberfläche graviert. Ein Schatten bewegt sich außerhalb deines Blickfeldes

⚔ **Du erschlägst den Wächter (Angriff gegen RK 0)**
† **Du öffnest das Portal (Schlösser öffnen)**
✶ **Du öffnest das Portal (Klopfen od. Magie bannen)**
≈ **Du überlebst den Wächter (RW gegen Lähmung)**

14
Ein Drachenhort. Du kannst dein Glück nicht fassen, als du all das Gold und die Edelsteine erblickst. Doch dann schiebt sich ein schuppiger Leib aus einem Berg von Münzen.

⚔ **Du erschlägst den Drachen (Angriff gegen RK -2)**
† **Du machst dich unsichtbar (Im Schatten verstecken)**
✶ **Du verschwindest (Dimensionstor oder Unsichtbarkeit)**
≈ **Du überlebst den Feuersturm (RW gegen Odemangriffe)**

15
Abarthan der finstere, gebrechliche Nekromant versucht das Vorwärtskommen zu behindern. Eine Armee von Untoten erhebt sich aus staubigen Grüften.

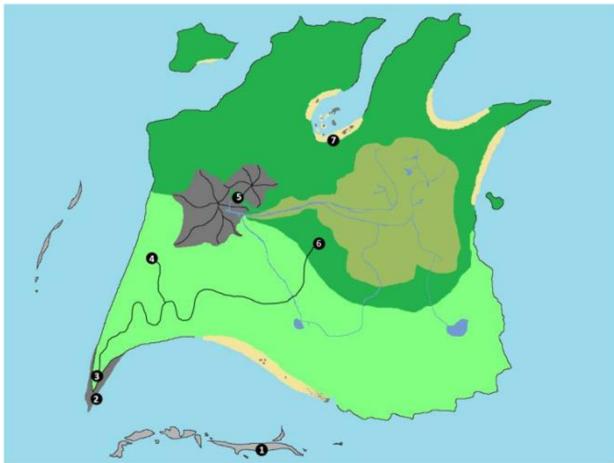
⚔ **Du kämpft dich durch die Reihen (Angriff gegen RK -2)**
† **Du erscheinst im Rücken des Nekromanten (Schleichen)**
✶ **Du vertreibst die Kreaturen (Untote vertreiben mind. 14)**
≈ **Du widerstehst der Magie (RW gegen Sprüche)**

16
Es ist ein gewaltiger, schwarzer Kristall aus Obsidian, fast vier Mann hoch ruht hier in drückender Hitze. Die Oberfläche überzogen mit verstörenden Gravuren. Umgeben ist das Gebilde von einem See aus Lava aus dessen Masse unaufhörlich Kreaturen aus Feuer kriechen und sich dir entgegen werfen. Der Kristall pulsiert innerlich, scheint jeden Augenblick zerbersten zu wollen. Die Hitze verschlägt dir den Atem. Wirst du das Ritual durchführen können, ehe es für deine Welt zu spät ist?

⚔ **Du bekämpfst die Kreaturen (Angriff gegen RK -5)**
† **Du bleibst unsichtbar (Im Schatten verstecken)**
✶ **Du verschaffst dir Zeit (Hast oder Zeitstopp)**
≈ **Du widerstehst der Hitze (RW gegen Tod)**

Insel der Tränen [Abenteuer, Fantasy, systemneutral, lizenzfrei]

von Liechtenauer



Hintergrund: Vor langer Zeit terrorisierte der schwarze Drache Naragas ein lang vergangenes Königreich. Um dem Schrecken Einhalt zu gebieten stellten die 12 mächtigsten Zauberkundigen des Landes dem Drachen auf einer entlegenen subtropischen Insel vor der Küste eine raffinierte Falle. Zunächst zerstörten sie sein Gelege und plünderten seinen Hort. Dann flohen sie zu besagtem Eiland und vier von ihnen lockten den vor Wut rasenden Drachen in eine von Zwergenhand vorbereitete gigantische Höhle unter einer hohen Klippe, in der sie tapfer starben. In der Zwischenzeit gelang es den verbliebenen acht Zauberern (fortan genannt das Octural), das Innere der Höhle mit einem Zauber zu belegen, der den Drachen zwischen Raum und Zeit einfrieren und somit von weiteren Gräueltaten abhalten sollte. Zuletzt verschlossen sie die Höhle mit einem magischen Mechanismus, sodass der Drache gefangen bliebe, bis andere kämen mit der Macht die Kreatur endgültig zu vernichten. Für diesen Fall schufen sie drei kristallene Schlüsselsteine, die in der Lage waren jeweils einmal pro Jahr zum Jahreswechsel das Gefängnis für einen Tag zu öffnen. Nachdem jedoch auch nach Jahren kein Held des Königreichs sich bereit erklärt hatte dies Unterfangen zu versuchen, entschied man, die Lage der Insel von den Karten zu tilgen und sie in Vergessenheit geraten zu lassen. Die acht verbliebenen Zauberer beschlossen ihrer Verpflichtung zu folgen und als die Wächter des Geheimnisses auf der Insel zu verbleiben. Einer um den anderen verstarben sie auf dem Eiland und wurden von den restlichen Magiern in der Vorhöhle von Naragas‘ Gefängnis beigesetzt. Der letzte, Mezeran von Grauenberg, erlag einer Dschungelkrankheit und seine Überreste liegen bis zum heutigen Tag in seiner Hütte nahe dem Ursprung der Lorisquelle. Was dem Octural zum Zeitpunkt der Schließung des Portals jedoch entging war die Tatsachte, dass es den vier Magiern in der Höhle durch eine Fügung des Schicksals gelang, den unvorsichtigen Drachen schwer zu verwunden: Eine Explosion löste einen der Stalaktiten von der Decke und durchbohrte die Bestie. Zwar starben tatsächlich drei von ihnen im Kampf, der vierte jedoch, Adrian Hesterus, wurde bei bester Gesundheit zusammen mit dem Drachen in der Zeit eingefroren und steht nun seit vielen Jahrzehnten mit seinem Wiedersacher in kämpferischer Pose vereint.

Spielbeginn: Ein paar Wochen vor dem Jahreswechsel werden die Spieler in der Flussstadt Meronin von Herberon Exquisitus, einem menschlichen Gewürz- und Tuchhändler, als Leibwächter angeheuert, der seine Waren per Schiff den Fluss hinab und anschließend entlang der Küste bis nach Havendra zum Isinfest bringen will. Ihr Schiff erleidet unterwegs auf See Schiffbruch und sie werden nach Tagen auf einem Riff vor einer einsamen Insel an Land gespült. Von ihren Mitreisenden fehlt jede Spur.

1. Gestrandet: Es findet sich genug Treibholz auf dem Riff, um bis zur Küste zu gelangen. Haiattacken können abgewehrt werden. Nachdem sie den Strand erreicht haben sollte ihre erste Sorge das Finden von Wasser, Nahrung und Schutz sein. Die Kleider müssen getrocknet und die Wunden versorgt werden. Auch sind sie alle total entkräftet. Wenn sie den Strand absuchen finden sie noch einiges nützliches Treibgut vom Schiff. Bei ihrer Suche erblickt einer von ihnen eine Sonnenreflektion bei den Felsen unter der Klippe westwärts vom Strand. Die Felsen sind nur übers Wasser erreichbar, es sei denn man könnte sich die über fünfzig Meter von der Klippe abseilen. Die Reflektion kommt vom eisernen Bugbeschlag eines Beibootes, das aber leider ein kopfgrosses Leck aufweist. Das Boot sollte sich bis zum Strand seetüchtig machen lassen. Von den Felsen aus sehen sie auch die gigantische Höhle die in die Klippe führt. Bei der Arbeit am Boot werden sie von einer Riesenkrabbe attackiert.

2. Die Klippenhöhle: Der Höhleneingang unter dem Überhang der Klippe ist nach oben hin spitz zulaufend und misst vom felsigen Untergrund bis hoch in die Spitze ca. zehn Meter. Der Eingang ist ca. 15 Meter breit und die Höhle verbreitert sich nach innen hinein noch. Im Inneren der Höhle befindet sich ein breiter entfernt ovaler Salzwassertümpel, in dem eine zweite Riesenkrabbe lauert. Bewegungen auf dem glitschigen Felsenuntergrund sind sehr schwierig. An der Decke sehen sie vereinzelte Stalaktiten. Bei richtigem Lichteinfall ist am Ende der Höhle das Zwergentor mit den acht Siegeln der Zauberer zu erkennen.

3. Der Leuchtturm auf der Klippe: Wendet man sich vom Strand aus landeinwärts, so stößt man auf die Überreste eines Pfades. Folgt man diesem Pfad in westlicher Richtung auf die Klippe zu, so gelangt man über ausgetretene Treppenstufen und an einer Abzweigung auf dem linken Weg zu einem alten Leuchtturm aus grauen Steinquadern. Dieser ist rund, nur ca. sieben Meter hoch und verjüngt sich leicht nach oben hin. Eine verwitterte Wendeltreppe führt an der Außenseite nach oben zu einer kreisförmigen Plattform. Oben angelangt stehen sie vor einer ca. ein Meter durchmessenden Feuerschale aus glänzendem Metall, eingelassen in einen Sockel mit einer darüber angebrachten Halterung. Diese besteht aus drei Eisenstreben, die zu einem achteckigen Metallring zusammenlaufen. Der Ring misst ca. 15 cm im Durchmesser und weist an den Seiten eine Kante auf, die was immer hier hineingehört in Position hält. Die Konstruktion ist von der salzigen Seeluft schon ziemlich angerostet. *[Hier hinein gehört einer der achteckigen Schlüsselkristalle. Setzt man ihn ein, so reflektiert er bei Tage das Sonnenlicht aus dem Spiegel in Richtung Festland. Bei Nacht wurde hier ein Feuer entzündet.]*

4. Der Steinkreis: Auf dem Pfad in westlicher Richtung führt der rechte Weg an der Abzweigung zu einem im Wald verborgenen überwucherten Steinkreis. Er besteht aus acht grob herausgearbeiteten Obelisken mit je einem eingearbeiteten Symbol auf der dem Inneren des Kreises zugewandten Seite. Die acht Symbole weisen magische Spuren auf. In der Mitte, jedoch mittlerweile umgekippt, ist ein neunter höherer Obelisk platziert, der am oberen Ende eine ähnliche Metallkonstruktion aufweist wie der Leuchtturm. Diese Fassung hingegen ist nach unten leicht konisch zulaufend und der Ring hat keine Kante. *[Wenn man den Obelisk wieder aufrichtet und hier in der Nacht zu Neujahr einen der achteckigen pyramidenförmigen Schlüsselkristalle mit der Spitze nach unten einsetzt, so öffnet sich Naragas‘ Gefängnis in der Höhle unter der Klippe]*.

5. Das Haus des Okturals: Folgt man dem Pfad in östlicher Richtung über einen Fluss, so gelangt man auf einer Lichtung im Wald zu einem Gebäude aus demselben grauen Stein wie der Leuchtturm. Es besteht aus einer länglichen Säulenhalle mit einem angebauten runden Kuppelbau, dessen Kuppel jedoch zur Hälfte eingestürzt ist. Davor steht ein offener Steinbrunnen der noch trinkbares Wasser führt. Direkt daneben steht die Statue eines Grimrak (über zwei Meter große, humanoide Echsenkreaturen von primitiver Intelligenz und hoher Aggressivität; Magier erkennen die Folgen eines Versteinerungs-Spruches). Um den Bau herum stehen vereinzelte Obstbäume und wild wuchernde Felder von Weizen und Mais. Ein einzelner Grimrak befindet sich unter einem der Obstbäume und schickt sich sofort beim Auftauchen der Gruppe an, seinen Fund mit seiner Steinaxt zu verteidigen *[die Kreatur scheint rasend vor Wut und kämpft bis zum Tod: Ein Nebeneffekt von Naragas' dunkler Aura auf alle Kreaturen der Insel]*. Die verbogenen Scharniere der ehemaligen Tür deuten auf Gewalteinwirkung hin. Im Inneren befinden sich entlang einem Mittelgang acht Einzelzimmer und in der Kuppel ein großer Saal mit den Symbolen des Okturals auf dem Boden sowie acht steinerne Experimentiertische. Eine Eisentreppe führt auf eine von Säulen getragene Galerie mit steinernen Bücherregalen. Alle Bücher sind zerfallen bis auf eines *[Fachbuch über Drachen; verborgen im Buchrücken findet man eine Beschreibung des Öffnungsmechanismus zur Höhle unter der Klippe; eine magische Silberrune auf jeder Seite macht die Seiten unzerstörbar]*. Als einziges weiteres gut erhaltenes Stück befindet sich an der Wand des dritten Raumes auf der rechten Seite ein in die Wand eingelassenes prächtiges Zweihandschwert von zwergischer Machart. Es ist durch einen Mechanismus gesichert, der durch zwei Druckpunkte unter dem Kissenbereich des steinernen Bettes entriegelt wird. Hinter dem Schwert befindet sich eine krakelige Inschrift: *„Sei gegrüßt Fremder, der du den Mechanismus der Halterung durchschaut hast. Nachdem mein letzter Kamerad einem erneuten Angriff der Grimrak zum Opfer fiel, kann ich hier nicht länger verweilen. Zu groß meine Furcht, im Schlaf überrascht zu werden. Bei ihrem letzten Überfall ist es den Kreaturen gelungen einen der beiden letzten Schlüsselkristalle zu rauben die zu schützen hier unsere Aufgabe war. Den Letzten werde ich mit mir nehmen und sicher verwahren. Du findest mich dort wo der Fluss entspringt.“*

6. Die Hütte von Mezeran von Grauenberg: Nachdem sich die Gruppe durch dichter werdendes Unterholz gekämpft hat, beginnt der Aufstieg in bergigere Gefilde. Immer entlang dem Fluss gelangen sie schließlich in die von den zwei Bergen natürlich geformte Waldschlucht. Diese verengt sich an einer Stelle bis auf 10 Meter und unterwegs bemerken Sie eine eingestürzte Fallgrube mit angespitzten Pfählen in der die sterblichen Überreste eines Grimrak liegen. Es folgen noch zwei weitere intakte Fallgruben. Am Ende der Schlucht neben einem Wasserfall stehen die Überreste einer Hütte. Das Dach fehlt und nur noch eine hüfthohe Natursteinmauer und vereinzelt Holzbretter sind zu erkennen. Im Inneren finden sie zusammengekrümmt auf der Erde die sterblichen Überreste des Magiers. In der Nähe der Hütte wachsen wild Mais, und Bohnen und sie finden noch andere nützliche Dinge. Auffällig ist ca. 200 m entfernt von der Hütte der Verlauf des Wasserfalls, der in zwei sehr exakten Bahnen sich immer wieder überschneidend den Berghang hinunterschlängelt. In dem kleinen See unter dem Wasserfall gibt es zahlreiche bunte Fische, eigentlich viel mehr, als man in so einem kleinen Teich erwartet hätte. Wenn die Charaktere sich dem Teich nähern verbinden sich die Fische zu einem Wasserelementar, der Mezerans teuerste Habseligkeiten bewacht: Im Gewirr der Fischleiber sieht man eine metallene Kiste herausschauen. Wenn sie den Elementar durch Diplomatie oder gewaltsam überwinden, finden sie in der Kiste ein magisches Amulett in Fischform, die Robe eines Wasser-Elementarzauberers und *einen der Schlüsselkristalle.*

7. Das Grimrakrudel: In einer Sandstrandbucht am nördlichen Ende der Insel befindet sich das primitive Pfahlbautendorf der Grimrak. Es wohnen hier ein dominantes Männchen, sieben Weibchen und fünf Junge. Vier vertriebene Männchen durchstreifen den Rest der Insel *[Zufallsbegegnungen]*. Es gibt insgesamt vier Hütten verbunden mit Baumstämmen. In einer davon wohnt das dominante Männchen und verwahrt dort seinen "Schatz" – neben anderen geraubten Dingen auch *einen der Schlüsselkristalle.*

8. Naragas‘ Gefängnis: Wenn um Mitternacht am Jahreswechsel ein Schlüsselstein in die Halterung im Steinkreis eingesetzt wird, so sind am Morgen alle acht Siegel geöffnet *[eines öffnet sich pro Stunde]* und geben den Weg in das Innere der Klippe frei. Der ovale Raum direkt hinter dem Tor fungiert als Schleuse und neun steinerne Sarkophage stehen hier mit den Symbolen der Magier *[In dem überzähligen Sarkophag ohne Symbol befindet sich ein Geheimgang, der unter der Schale des Leuchtturms endet]*. An der dem Portal gegenüberliegenden Wand findet sich ein weiteres Tor mit acht Griffen, die alle gleichzeitig geöffnet werden müssen *[Falle, wenn nicht]*. Sobald dieses Portal sich öffnet schließt sich das Aussenportal.

„Als Ihr durch das zweite Portal tretet scheint euch ein blaues Licht entgegen. Ihr betretet eine von Zwergenhand bearbeitete Tropfsteincaverne. Sie misst von einem zum anderen Ende ca. 100 Meter, ist grob kreisförmig, an der höchsten Stelle ca. 20m hoch und die Decke weist noch vereinzelte Stalaktiten auf. Der Boden ist mit quadratischen Steinplatten belegt. In der Mitte des Raumes befindet sich eine 30 Meter durchmessende strahlend blau schimmernde Halbkugel aus magischer Energie deren Schein leicht pulsiert und die im oberen Viertel in der Decke verschwindet. Um die Kugel herum sind in der Decke der Höhle 8 weitere Schlüsselkristalle eingelassen, deren Spitzen nach unten zeigen und die magische Kuppel berühren.

Im Inneren der Halbkugel erblickt ihr eine unbewegte und bizarre Szenerie die in der Zeit wie eingefroren erscheint: Dort liegt halb aufgerichtet ein gewaltiger schwarzer Drache. Aus seiner Seite ragt ein großer Stalaktit, der von der Decke der Höhle herabgefallen sein muss. Sein klauenbewehrter Arm ist zum Schlag erhoben gegen eine in die Robe eines Magiers gekleidete Gestalt direkt vor ihm, die mit dem Rücken zu euch steht und beide Hände in Abwehrhaltung von sich streckt. Um die Kämpfenden herum liegen drei weitere in ähnliche Gewänder gehüllte Gestalten, deren schreckliche Wunden allerdings keinen Zweifel an ihrem Ableben lassen. Zwei davon sind im inneren der Magischen Kuppel und sehen aus wie frisch verschieden. Einer ist sogar noch im Fallen begriffen, niedergestreckt von einem gewaltigen Hieb. Der dritte liegt außerhalb der Kuppel und ist nurmehr ein Skelett.“

Früher oder später werden sie auf die Idee kommen, die acht Kristalle in der Decke aus dem Gleichgewicht zu bringen. Sobald die magische Kuppel kollabiert ist es in der Höhle stockfinster und ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt… *[Naragas kann u. A. die toten Magier wiederbeleben und gegen die Gruppe schicken, sowie einige Beherrschungszauber]*

Finale: Wenn es den Spielern gelingt, gemeinsam mit dem letzten Zauberer den Drachen Naragas zu besiegen wird sich Adrian Hesterus überschwänglich bedanken, ihnen sicheres Geleit zum Festland anbieten (Er kann sie in eine der Hauptstädte teleportieren) und belohnt jeden mit einem magischen Artefakt aus Naragas‘ Hort. Überlebt der Magier den Kampf nicht, so müssen sie sich auf einen längeren Aufenthalt einstellen, und evtl. den Leuchtturm wieder in Betrieb nehmen, um ein Schiff anzulocken.

Mit einem großen Knall in eine neue Zeit von yennico (http:/www.d6ideas.de)
Ein generischer Onepage für Fantasy, Mittelalter oder Steampunk Settings

Zusammenfassung
Die Szenarioidee ist eine grobe Adaption des Gunpowder Plots[1] mit ein paar Twists, die unten angemerkt sind.

Die SCs arbeiten als **Detektive** (oder gar als Sicherheitsleute) für den König in der Hauptstadt des (konstitutionellen) Königreiches und versuchen diese gesamte Verschwörung aufzudecken oder auch nur den Anschlag auf den König zu verhindern.

Dieser Onepage enthält keine Karte der Stadt oder Grundrisse von Gebäuden (z.B. Parlaments, Wohnhaus).

Zeitpunkt des Abenteuers
Es ist **Ende des Jahres** genauer gesagt die letzten Tage des alten Jahres in dem Königreich. Für das Silvesterfeuerwerk an Neujahr werden zahlreiche Silvester**raketen** an Silvester am Flussufer der Stadt (sofern sie eins besitzt) platziert.

Der König
Der König will an Silvester vor dem Parlament neue Gesetze verkünden, die die Rechte von Adeligen, Kaufleuten, Gilden und der Kirche beschneiden. Diese sind damit unzufrieden und versuchen davor über Speichellecker den König doch noch umstimmen zu können. Der König wird sich aber nicht umstimmen lassen.

Falls das Königreich keine konstitutionelle Monarchie ist, dann spricht der König in einen großen Gebäude (z.B. Kathedrale/Tempel mit Krypta) zu ausgewählten Leuten.

Der jüngste Sohn des Königs
Ein Sohn des Königs wird mit einer schweren, aber nicht tödlichen Krankheit infiziert, damit er bei der Rede des Königs vor dem Parlament nicht dabei sein kann. Er soll später von den Verschwörern als Marionette auf dem Thron installiert werden kann.

Sollte die Infizierung von den SCs untersucht werden, kann sie bis zu einem Mann zurückverfolgt werden, der diese Aufgabe für Geld von einer maskierten und der Wortwahl nach gebildeten Person bekommen hat.

1Genaueres ist unter dem Link nachzulesen. Die englische Wikipedia ist zu dem Thema ausführlicher.

Zufallsparlamentarier oder -verdächtiger 1W10

1: Kirche	4-6: Adeliger
2: Gildenmeister	7-9: Kaufmann
3: Militär	10: Arbeiter oder Handwerker

Die unterschiedlichen, mehr oder weniger verdächtigen Motivationen der zahlreichen Parlamentarier oder anderen Verdächtigen liegen in den Händen des SLs.

Anti-Monarchisten (AM)
Die AM ist ein bunt zusammengewürfelter Haufen, der im Geheimen operiert. Neben nicht köngistreuen Adeligen, enttäuschten Militärs, Demokraten, Bildungsbürgern finden sich bei ihnen auch ungebildete Arbeiter. Sie wollen eine **Zeitenwende** bzw. einen Systemwechsel, der durch den Tod der gesamten königlichen Familie eingeläutet wird. Ihr Plan ist es den König und das gesamte Parlament durch eine große Schwarzpulver**explosion** während der Rede des Königs zu töten. Sie werden unwissentlich von den wahren Verschwörern als Handlager für deren Plan eingespannt.

Die Anti-Monarchisten können durch heimliche Hilfe der wahren Verschwörer eine große Menge an Schwarzpulver aus Lagerbeständen entweder stehlen oder abzweigen. Wenn die SCs diese Tatsache ermitteln konnten, sollte ihnen klar sein, dass nicht nur die Anti- Monarchisten-Bewegung, sondern noch mehr hinter dem Anschlag stecken müssen. In ihren Reihen haben die AM ein bis zwei Personen, die sich mit Schwarzpulver auskennen.

Einer der wahren Verschwörer macht bei dem Anschlag mit, denn, wenn die Lunten zu den Schwarzpulverfässern unter dem Parlament brennen, soll er eine Silvester**rakete** als Signal anzünden. Dann greift sich ein anderer Teil der wahren Verschwörer den kranken Sohn des Königs und entführt ihn aus seinem Krankenbett.

Die wahren Verschwörer
Unter den wahren Verschwörer finden sich ein paar der reichsten Händler, der mächtigsten Gildenmeister, der höchstrangigen Geistlichen und der einflussreichsten Adelige. Da ihre Verschwörung Hochverrat ist, auf dem die Todesstrafe steht, halten sie sich sehr zurück. Sie nutzen die AM als Sündenbock, der sie alles in die Schuhe schieben können, falls es doch schiefgehen sollte. Ob sie damit durchkommen, liegt an den SCs.

Mögliche Verwicklungen
- Eine der Anti-Monarchisten bekommt Gewissensbisse und verrät Teile des Plans.
- Ein Anti-Monarchist zweigt ein paar Schwarzpulverfässer ab, um einen zweiten Anschlag an einem anderen Ort zu legen, falls der erste entdeckt werden oder misslingen sollte.
- Die Schwarzpulverfässer wurden als Weinfässer getarnt, so dass sie im Weinkeller unter dem Parlament nicht auffallen.
- Damit der Keller des Parlaments nach der Deponierung der Schwarzpulverfässer möglichst nicht mehr durchsucht wird, haben die AM Beobachter abgestellt, die Radaubrüdern ein Zeichen geben, so dass diese an einer anderen Stelle Krawall machen, so dass die Ordnungskräfte dort erst mal für Ordnung sorgen müssen und so den Keller dann im anschließenden Verhör der Krawallmacher hoffentlich vergessen.
- ein paar der AM sind so fanatisch, dass sie ggf. bei brennenden Lunten im Keller bleiben um sicher zu stellen, dass die Fässer auch explodieren. Dass sie dabei als Märtyrer sterben nehmen sie in Kauf.

Fähigkeiten der Gegenspieler
Die meisten Personen bei den AM und ein Teil bei den wahren Verschwörern haben nur die Kampf- und Waffenfähigkeiten, die ein Normalbürger in dem Setting besitzt.

Die Adeligen bei den AM und den wahren Verschwörern haben wegen ihres Geldes und ihrer Ausbildung durch Trainer bessere Waffen- und Kampffähigkeiten als ein Normalbürger. Nur die Militärs haben ernst zunehmende Waffen- und Kampffähigkeiten Die Hauptwaffe der AM und der wahren Verschwörer ist ihre Geheimhaltung und bei den Adeligen und Kaufleuten ggf. ihre sozialen Fähigkeiten.

Mögliche Höhepunkte des Szenarios könnten ein Kampf im Keller bei brennenden Lunten oder eine Flucht bzw. eine Verfolgungsjagd der Täter mit dem Boot über den Fluss sein.



Never play on patch day!



Eine OP-Abenteuer für Shadowrun 5 von Markus Sauerbrey

Kartenmaterial basiert auf den Daten der Openstreetmap, veröffentlicht unter ODbl.
Bild des Stahlwerkes Koninklijke Hoogovens in IJmuiden, Holland, veröffentlicht unter cc-by-sa.

HINTERGRUND

Alles hat seinen Preis! So heißt es doch, oder? Was würdest Du dafür bezahlen, einen Großteil der modernen Zivilisation auf einen Schlag sterben zu sehen? Und was würdest Du dafür bezahlen, dies zu verhindern? Eliot „El Foo" Furtado braucht eine Explosion und dafür ein paar Runner für letzteres. Aber alles der Reihe nach…

Es ist der 31.12.2075, der letzte Tag des alten Jahres und der ganze Sprawl macht sich auf, Frust und Unglück für ein paar Stunden zu vergessen und vergangene Unzulänglichkeiten mit neuen Vorsätzen zu tapezieren. Für andere Teile des Sprawl ist der Jahreswechsel allerdings weniger ein Zeitpunkt zum Feiern. Gerade die Barrens oder der Rand der Barrens nimmt die Jahresendfeierlichkeiten oft zum Anlass Frust und Verzweiflung über die jeweilige Situation in großangelegten Demonstrationen und Ausschreitungen freien Lauf zu lassen. Und die Ordnungsmacht reagiert darauf, in dem sie schon vorher alle „guten" Viertel weiträumig präventiv absichert. Das heißt natürlich nichts anderes, als das Puyallup und Redmond mehr als sonst vom Rest des Sprawl isoliert werden. Der ganz normale Wahnsinn...

Eliot „El Foo" Furtado ist ein Schmuggler, der seine Ware durch das Gebiet des Salish-Sidhe-Rates nach Seattle transportiert. Er kooperiert mit den Chulos, die die Waren durch die geheimen Tunnel der Carbonando nach Puyallup transportieren. Gerade gestern hat er in seinem Luftschiff eine Gruppe von Söldnern mit einer Menge Ausrüstung eingeflogen. Dabei ließen die einen von Ihnen als Leiche zurück, soweit El Foo das mitbekam ein Informant, der nun nicht länger benötigt wurde.

El Foo hat ein paar Nuyen kassiert um sich um die Leiche zu kümmern und keine weiteren Fragen gestellt. Er ist dabei allerdings auf ein altes Chipslot-Implantat an der Leiche gestoßen und wurde neugierig. Tatsächlich wünscht er sich inzwischen, er hätte seiner Neugierde widerstanden und seinen Job gemacht.

Ein Speicherchip enthielt eine Menge Informationen in beinahe antiken Dateiformaten. Nun ist die Ausrüstung von El Foo auch nicht mehr die frischeste und er konnte die Daten entschlüsseln und lesen und stieß so auf ÆTHER und ihre Leute - eben jene, die er gerade eingeflogen hatte. Den Aufzeichnungen nach handelt es sich dabei um eine Neo-Anarchistische Extremistengruppe und eine kurze Matrixrecherche bestätigte den Verdacht, dass die Truppe nur eines bedeutet: *Bad News*. Den Daten auf dem Chip nach verschaffen diese sich in etwa zu dem Zeitpunkt, in dem El Foo die Daten liest Zugang zu einer Schwerindustrieanlage der Firma Sancro Alloys and Robotics, um dort einen Teil der Anlage in ihre Gewalt zu bringen.

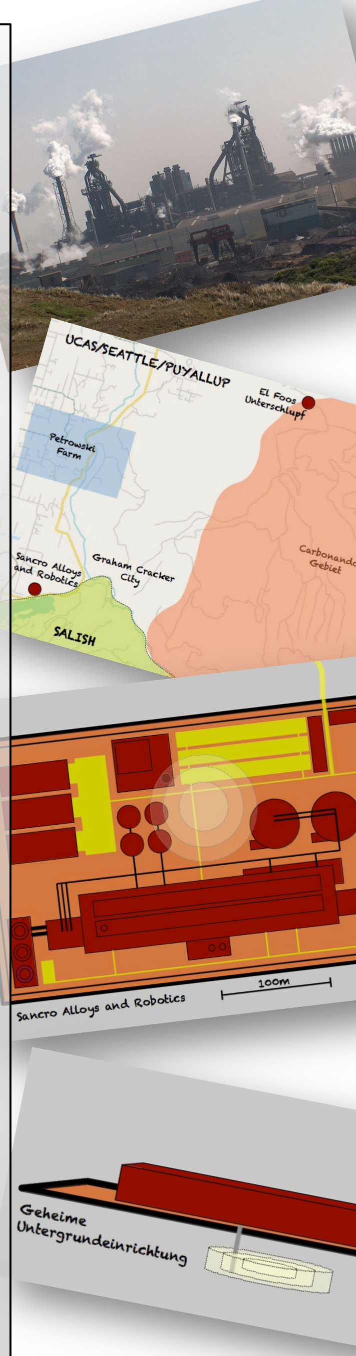
Sancro Alloys and Robotics ist eine 100%ige Renraku-Tochter und hat neben der Herstellung von modernen Legierungen und der Produktion von industriellen Robotern und Drohnen auch noch eine geheime Abteilung für Software-Entwicklung und Qualitätssicherung. Und die ist das Ziel von ÆTHER.

Spätestens seit Weihnachten ist in etwa jeder zweite Haushalt mit einer der nagelneuen Haushaltsdrohnen der Integrated Domestic Experience (IDx) Line von Renraku ausgestattet. Viele Krankenhäuser nutzen unlängst vergleichbare Modelle für die Patientenpflege, der öffentliche Raum wird von Renraku Bussen und Taxis, von Baumaschinen und Verkehrsleit- und Überwachungsdrohnen von Renraku oder einem ihrer bekannten Tochterunternehmen beherrscht. Alles in allem ist Renraku vermutlich Weltmarktführer für Drohnen für den Luxus und die Annehmlichkeiten im Leben des Normalverbrauchers. Weihnachten wurden nicht nur die neuen Modelle an die Kunden ausgeliefert, für den 01.01.2076 um 00:00:01 Uhr, also eine Sekunde nach Mitternacht (Pazifische Standard Zeit, also seattler Zeit) ist das weltweite Update aller gängigen Renraku-Haushalts- und Freizeitsysteme auf das nagelneue und erstmals alles vereinheitlichende Betriebssystem RCOS v8, das den stolzen Namen „Emerald" trägt, vorgesehen. Datum und Name sind bekannt und einige wenige Features wurden angepriesen (z.B. die nahtlose Integration aller Renraku-Systeme, ob Drohne, Waffe oder Kaffeemaschine oder auch neue AR-Personas für alle Geräte), über alles andere wird seid Tagen in der Fachpresse oder unter Fans spekuliert.

Es gehört zur angewandten Geheimhaltung, dass niemanden außer den entsprechenden Projektleitern die Details des Betriebssystems vollständig bekannt sind. Ebenfalls nur wenigen bekannt ist die Tatsache, das die Software bis zum Startzeitpunkt in den geheimen Serversystemen unter der Sancro Alloys and Robotics gelagert wird. Um 00:00h beginnt der Upload via Satellit auf die weltweit stationierten Systeme.

Irgendwie ist ein unregistrierter und mächtiger Sprite namens NEXT, der bereits kurz zuvor mit der Gründung von ÆTHER eine Gruppe skrupelloser Technoanarchisten um sich gescharrt hat an diese Information gekommen und hat einen bösen Plan geschmiedet. Er hat sich mit einer Gruppe seiner menschlichen Kampfgefährten einen Weg in die Anlage gebahnt, ohne dass dies Renraku aufgefallen ist und macht sich in den wenigen Stunden vor dem Eingreifen der Runner daran, an dem Betriebssystem ein paar verborgene Änderungen vorzunehmen. Nach dem Plan von NEXT werden um 00:00:01 Uhr alle Renrakugeräte weltweit mit einem Betriebssystem versorgt, das sie wenige Minuten danach gemeinsam zu Killermaschinen werden lässt. Damit wird innerhalb von wenigen Augenblicken der größte Genozid der Geschichte der Menschheit ausgelöst und die bisherige Weltordnung wird unter Blut und Tränen zusammen brechen.

El Foo hat bereits Familie und Verwandte gewarnt und sich eigentlich vorgenommen, sich die nächsten Tage und Wochen irgendwo einzubunkern. Aber es hat nur wenige Stunden gedauert, bis er einen anderen Plan gefasst hatte: Er will ÆTHER stoppen und wenn möglich die Daten der Aktion sichern. Er kratzt zusammen, was er an finanziellen Mitteln hat und nutzt ein paar Connections um Kontakt zu Runnern aufzunehmen. Diese werden vermutlich gerade bei der gigantischen Megaparty im Underworld 93 sein…



DER AUFTRAG

Wenn die Runner kontaktiert werden, wird es gut zwei Stunden vor Patchday sein, also etwa 22h. Eine vertrauenswürdige Connection wird die Runner mit El Foo in Verbindung bringen und dieser vereinbart dann ein Treffen - entweder im Underworld 93 oder in einem leerstehenden Gebäude nahe der Carbonando. Er wird die Situation nur knapp schildern und die Runner bitten, sofort loszuschlagen. Die oberste Priorität gilt der Sprengung des unterirdischen und geheimen Teils der Anlage. Wichtig ist ihm aber auch, dass die Runner eine Kopie des manipulierten Betriebssystems bergen und El Foo aushändigen - selbstverständlich ohne eigene Kopien davon anzufertigen. Dann gibt er ihnen noch zwei ganze Rucksäcke voller C12.

Die Anpassung der folgenden Punkte hängt von dem Schwierigkeitsgrad ab, den Du, lieber Spielleiter, für das Abenteuer ansetzen willst. Du hast Dabei ein paar Stellschrauben zur Anpassung: Opposition, Zeit und verfügbare Ausrüstung. Karma und Bezahlung solltest Du als letztes bei Deiner Planung berücksichtigen und Dich am besten an die Vorgaben auf den Seiten 376 und 377 halten.

Opposition - Die Anlage ist gigantisch, wobei der im Geheimen von Renraku genutzte Teil verschwindend klein ist (mit Absicht). ÆTHER hat dementsprechend nur einen kleinen Teil der Anlage unter seine Gewalt gebracht um damit auch das Risiko der Entdeckung zu minimieren. Das heißt, dass es die Runner bei dem Einbruch zuerst mit der Sancro-Sicherheit zu tun bekommen. Wurde diese überwunden, müssen sich die Runner den Weg durch die Anlage bahnen (die Sicherheit ist im Inneren deutlich entspannter) um dann in den unterirdischen Teil einzudringen. Dieser wird allerdings inzwischen durch ÆTHER gesichert.

- **Schwierigkeit „Ponyhof"**: Die Sicherheitsmannschaft besteht aus lokalem Straßenabschaum, die ÆTHER Soldaten aus Konzernsicherheit (S. 382), Sicherheitsmaßnahmen wie Magschlösser, ICs o.ä. haben Stufen von 2 bis 3. Bei Alarm rückt Renraku in 1W6x5 Minuten per Luft an. Der freie Sprite NEXT koordiniert das ganze, ist aber (noch) zu schwach, um den Runnern ernsthaften Schaden zuzufügen.
- **Schwierigkeit „Harte Nuss"**: Die Sicherheitsmannschaft besteht aus Konzernsicherheit, die ÆTHER Soldaten aus Schlägern einer kriminellen Organisation (S. 381 und 382), beide Parteien haben mindestens einen Magier (gleicher Typ, Magie 4, Magiefertigkeiten 4, 4 Zauber) und eine Spinne (Gerätestufe und passende Fertigkeiten auf 4) in ihren Reihen, Sicherheitsmaßnahmen wie Magschlösser o.ä. haben Stufen von 3 bis 4. Bei Alarm rückt Renraku in 2W6+3 Minuten per Luft an. Und dann wäre da noch NEXT, ein freier Sprite mit Potential.
- **Schwierigkeit „Ohne Narkose, Doc!"**: Die Sicherheitsmannschaft besteht aus Streifenpolizisten-Anführern, die ÆTHER Soldaten aus Elite-Konzernsicherheit (S. 383 und 384), beide Parteien haben mindestens einen Magier (gleicher Typ, Magie 5, Magiefertigkeiten 5, 6 Zauber) und eine Spinne (Gerätestufe und passende Fertigkeiten auf 5) in ihren Reihen, Sicherheitsmaßnahmen wie Magschlösser o.ä. haben Stufen von 4 bis 5. Bei Alarm rückt Renraku in 1W6+4 Minuten per Luft an. Und dann wäre da noch NEXT, ein mächtiger freie Sprite!

Komplikationen

- Die Runner haben aufgrund des Zeitdrucks keine Möglichkeit, ihre übliche Ausrüstung mitzunehmen und sind auf das Angewiesen, was El Foo ihnen bereit stellen kann. Auch das sollte dem Schwierigkeitsgrad angemessen sein. Natürlich kann auch die verfügbare Zeit angepasst werden, um den Schwierigkeitsgrad zu senken oder zu erhöhen.
- Die geheime Softwareabteilung ist in mehreren Schichten aufgebaut. Im innersten Kern liegen die zentralen Server wie auch die Daten des Betriebssystems. Hier haben sich einige ÆTHER Soldaten eingesperrt und es sollte den Runnern unmöglich sein, da vor Ablauf des Tages eindringen zu können. Die Sprengsätze müssen um diesen Kokon herum platziert werden. Gut möglich, dass es technische Einrichtungen drum herum gibt, die der Explosion zuspielen und eine Kettenreaktion auslösen.
- Eine Kopie des manipulierten Betriebssystems ist über einen der ÆTHER Soldaten oder deren Spinne zu erhalten.
- Die Daten, die El Foo der Leiche hat entnehmen können, könnten vermutlich auch Pläne der Anlage erhalten haben, die den Runnern den Einstieg wie auch die Planung für die Sprengung erleichern.
- Vielleicht fehlt es El Foo auch an dem notwendigen Sprengstoff und er kann den Runnern nur ein paar Stangen kommerzielles Zeug mitgeben. Die Runner müssen also vor Ort improvisieren...
- Selbstverständlich patrouillieren auch Critter im Außenbereich der Anlage, oder?
- Es ist Silvester und das bedeutet eine Nacht voller ungezügelter Gewalt! Die Runner werden womöglich einige Schwierigkeiten haben, ihr Einsatzgebiet unbehelligt zu erreichen.

ORANGE SOIL

Ein cthulhoides Szenario von Thomas „Kyle“ Renner

"We leave as we came, and God willing, as we shall return, with peace and hope for all mankind."
- Eugene Cernan

AUSGANGSSITUATION

DIE SPIELER SIND MITGLIEDER DER APOLLO 19 MISSION DER NASA. SIE HABEN DEN AUFTRAG DIE VON DER APOLLO 17 AUF DEM MOND GEFUNDENE „ORANGE SOIL“ (ORANGEFARBENER BODEN) NÄHER ZU ERFORSCHEN UND WEITERE PROBEN MIT ZUR ERDE ZU BRINGEN.

SPIELLEITERINFORMATION

DIESES KURZABENTEUER IST FÜR ***CTHULHU NOW*** KONZIPIERT UND FÜR **DREI SPIELER** (KOMMANDANT, PILOT UND LANDEFÄHRENPILOT) ENTWICKELT. DER START DIESER (NIE STATTGEFUNDENEN) MISSION IST FÜR ENDE DEZEMBER 1973 VORGESEHEN UND SOLL ÜBER DEN JAHRESWECHSEL ANDAUERN. DIE SPIELERCHARAKTERE WERDEN SICH IM LAUFE DES ABENTEUERS MIT EINER **FARBE AUS DEM ALL** (IN DER FOLGE NUR ALS FARBE BEZEICHNET; BESCHREIBUNG: SIEHE MALLEUS MONSTRORUM SEITE 70,71) UND DEN DARAUS RESULTIERENDEN SCHRECKLICHEN KONSEQUENZEN AUSEINANDERSETZEN MÜSSEN. IM GESCHICHTLICHEN KONTEXT BEFINDEN SICH DIE USA GEGEN ENDE DES VIETNAM KRIEGES UND DIE ÖFFENTLICHE MEINUNG IST LÄNGST GEKIPPT. DER WATERGATE SKANDAL SETZT PRÄSIDENT NIXON SCHWER UNTER DRUCK. ERFOLGE MÜSSEN HER, EGAL AUF WELCHEM GEBIET. DER SPIELLEITER SOLLTE IM HINTERKOPF HABEN, DASS SICH DER KALTE KRIEG AUF DEM SEINEM HÖHEPUNKT BEFINDET UND EINE ENERGIEKRISE HERRSCHT. REALITÄT UND FIKTION WIE AUCH ZEITLINIEN SIND IN DIESEM SZENARIO SEHR VERMISCHT UND DIE GRENZEN FLIESSEND.

HINTERGRUND

DIE VON APOLLO 17 ENTDECKTE ORANGE SOIL GIBT DEN WISSENSCHAFTLERN DER NASA RÄTSEL AUF. DAS LEICHT RADIOAKTIVE MATERIAL UNTERSCHEIDET SICH VON ANDEREN BODENPROBEN DES ERDTRABANTEN SIGNIFIKANT UND VERSCHIEDENE VERSUCHE ERGABEN ERSTAUNLICHE (SPRICH SCHRECKLICHE) RESULTATE. PFLANZEN UND TIERE REAGIERTEN NACH EXPOSITION MIT ERSTAUNLICHEM WACHSTUM UND MUTATIONEN. DER GEHEIMDIENST WITTERT SEINE CHANCE UND WILL MEHR VON DEM MATERIAL. IN WIRKLICHKEIT HANDELT SICH BEI DER ORANGE SOIL UM SCHALEN DER LARVEN EINER FARBE. DER AUFTRAG FÜR DIE CREW IST KLAR. WIE DIE ENTDECKERMISSION APOLLO 17 SOLLEN SIE IM TAURUS-LITTROW-TAL AUF DEM MOND NACH MEHR **ORANGE SOIL** FAHNDEN UND SO VIEL WIE MÖGLICH MIT ZUR ERDE BRINGEN. DIE SPIELER WERDEN AUSSER EINEM HAUFEN ORANGEFARBENER ERDE AUCH NOCH EINE ETWA ZEHN ZENTIMETER DURCHMESSENDE, SCHEINBAR LEERE, KUGEL FINDEN; DIE LARVE EINER FARBE.

EINSTIEG

JE NACH BELIEBEN UND ZEIT DER SPIELGRUPPE, KANN MAN DAS SZENARIO AN VERSCHIEDENEN STELLEN BEGINNEN LASSEN. ZUM EINEN KÖNNTE MAN BEIM TRAINING UND DEN MISSIONSVORBEREITUNGEN ODER DEM IN-BRIEFING EINSETZEN, ZUM ANDEREN BEIM START DER RAKETE ODER GAR ERST BEI DER LANDUNG DER MONDFÄHRE UND DEM BEVORSTEHENDEN AUSSENEINSATZ (DER PILOT DER KOMMANDOKAPSEL BLEIBT IN DER UMLAUFBAHN UND ÜBERWACHT DIE AUSSENMISSION).

DIE GRABUNG AUF DEM MOND

ERWARTUNGSGEMÄSS VERLÄUFT DIE LANDUNG DER MONDFÄHRE PUNKTGENAU UND OHNE ZWISCHENFÄLLE. SCHNELL WIRD DER ORT, AN DEM APOLLO 17 DIE ORANGE SOIL GEFUNDEN HAT, ENTDECKT. NACH EIN WENIG GRABEN WERDEN DER KOMMANDANT UND DER FÄHRENPILOT ZUSÄTZLICH ZUR ORANGEFARBENEN ERDE EINE WEITERE ENTDECKUNG MACHEN, NÄMLICH EINE GLASARTIGE UND SCHEINBAR LEERE KUGEL. DER FUND GLEICHT EINER SENSATION UND MIT DER IN DEN 1970ERN EINHERGEHENDEN NAIVITÄT WIRD ANGEORDNET, DASS „DING“ MIT ZUR ERDE ZU BRINGEN.

EINE UNHEILVOLLE FRACHT

SCHON BALD NACH DEM START ZURÜCK ZUR ERDE BEGINNT SICH DIE LARVE ZU ENTWICKELN UND DIE SCHALE DER KUGEL BEGINNT SICH AUFZULÖSEN. DIE SPIELER KÖNNEN IMMER WIEDER EIN LEICHTES GLÜHEN UND/ODER EINEN OZONGERUCH FESTSTELLEN. BEGEHEN DIE CHARAKTERE DEN FEHLER DIE KUGEL AUF DER ORANGE SOIL ZU LAGERN, SO ENTWICKELT SICH DIE LARVE NUR NOCH SCHNELLER.

ES LEBT!!

AUF DER VIER TAGE DAUERNDEN RÜCKREISE WIRD DIE LARVE VERSUCHEN SICH VON DEN BESATZUNGSMITGLIEDERN ZU **NÄHREN** (SPIELTECHNIK SIEHE MALLEUS MONSTRORUM S. 71). DIE OPFER WERDEN SICH EINES BRENNENDEN UND SAUGENDEN GEFÜHLS BEWUSST UND BEGINNEN LANGSAM DAHINZUSIECHEN. IHRE HAUT VERFÄRBT SICH GRAU UND WIRFT TIEFE FALTEN. DIE VON DER FARBE AUSGESANDTE STRAHLUNG TUT IHR ÜBRIGES ZUM SCHLECHTEN BEFINDEN DER CREW. DER SPIELLEITER SOLLTE IN DIESER ZEIT NACH ALLEN REGELN DER KUNST DIE PARANOIA DER SPIELER ANFACHEN UND DEN HORROR DURCH DIE AUSWEGLOSIGKEIT DER SITUATION ANS TAGESLICHT TRETEN LASSEN. DIE FUNKVERBINDUNG ZUR GROUNDCONTROL SOLLTE DURCH STÖRUNGEN UND KNISTERN IMMER WIEDER UNTERBROCHEN WERDEN UND AB UND ZU SOLLTEN AUCH EIN PAAR LÄMPCHEN UNMOTIVIERT ZU FLACKERN BEGINNEN. DER SPIELLEITER SOLLTE AUCH DIE FÄHIGKEIT AUFLÖSEN DER FARBE NICHT GANZ AUS DEN AUGEN VERLIEREN.

HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

WAHRSCHEINLICH FÜHREN DIE SPIELER IHREN SCHLECHTEN GESUNDHEITSZUSTAND UND DIE STÖRUNGEN AN BORD BALD AUF DIE (AUFGELÖSTE) KUGEL ODER DIE ORANGE SOIL ZURÜCK. ES BESTEHEN DIVERSE MÖGLICHKEITEN DIE AUSWIRKUNGEN AUF EIN MINIMUM ZU BEGRENZEN. ZUM EINEN KÖNNTEN DIE BESATZUNGSMITGLIEDER DIE KAPSEL SO HELL WIE MÖGLICH AUSLEUCHTEN, ZUM ANDEREN KÖNNTEN SIE VERSUCHEN DIE LARVE MITTELS VAKUUM AUS DER KAPSEL SAUGEN ZU LASSEN. BEIDES DÜRFTE SICH ABER ALS SCHWIERIG ODER NAHEZU UNMÖGLICH ERWEISEN. HILFSWEISE WIRD EIN PLAN DER SATURN V RAKETE UND DES COMMAND UND SERVICE MODUL HIER VERLINKT. ES BESTEHT AUCH DIE MÖGLICHKEIT, DASS DIE SPIELER SICH DER GEFÄHRLICHKEIT BEWUSST WERDEN UND DIE ULTIMA RATIO WÄHLEN UND NICHT ZUR ERDE ZURÜCKKEHREN.

HOME SWEET HOME

SOLLTE DIE CREW ÜBERLEBEN UND LANDEN, SO WIRD DIE FARBE UNMITTELBAR NACH ÖFFNEN DER KAPSEL DIE FLUCHT ERGREIFEN UND NAHRHAFTEREN BODEN SUCHEN. DIE AUSWIRKUNGEN FÜR DIE CREW WIRD DENNOCH FATAL SEIN, DA SIE ZUMINDEST DER STRAHLUNG DER FARBE ZU LANGE AUSGESETZT WAREN.

AUSBLICK

DER GEHEIMDIENST IST IMMER NOCH SEHR INTERESSIERT AN DER WESENHEIT, KÖNNTE SIE DOCH VIELLEICHT ALS WAFFE IN VIETNAM ODER GEGEN DIE UDSSR EINGESETZT WERDEN. AGENTEN WERDEN DIE CREWMITGLIEDER EINER INTENSIVEN BEFRAGUNG UNTERZIEHEN UM SO VIEL WIE MÖGLICH ÜBER DIE WESENHEIT HERAUSZUFINDEN. WEITERHIN WERDEN SIE ALLEN HINWEISEN AUF MUTATIONEN UND WILDEN PFLANZENWUCHS IN NÄCHSTER ZEIT NACHGEHEN. DIE MISSION APOLLO 19, DIE IM VORFELD SCHON ALS STRENG GEHEIM EINGESTUFT WAR, WIRD OFFIZIELL ABGESAGT UND HAT NIE STATTGEFUNDEN. AN DIE CREWMITGLIEDER ERINNERT NUR EINE KLEINE PLAKETTE OHNE NENNUNG DER MISSION IM EINGANGSBEREICH DES KENNEDY SPACE CENTERS.



EIN 1-SEITEN ABENTEUER — No2

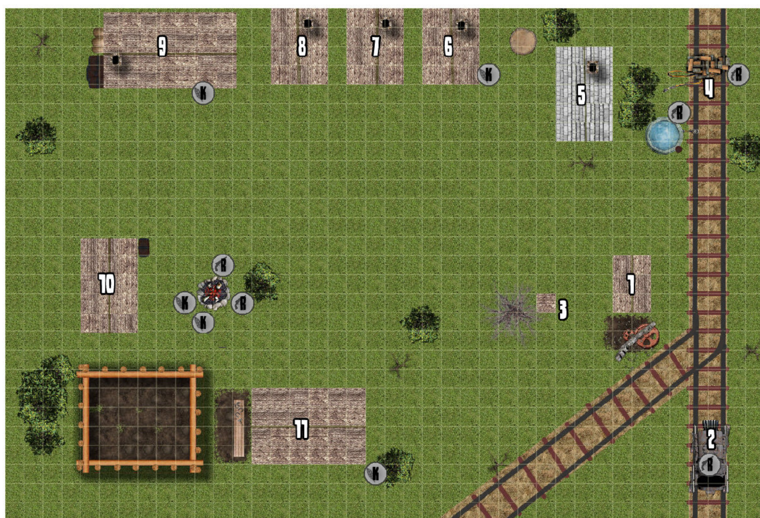
Der Überfall der Railtroublers

Ein Old Slayerhand-Abenteuer von Waylander für die Stufen 1-3

Hintergrund

Eine Bande Railtroublers hat sich mit einem Trupp Komantschen zusammengetan und zusammen ein Eisenbahnercamp überfallen. Da aber der Zug mit den Lohngeldern aufgrund einer Verspätung zum Zeitpunkt des Überfalls noch nicht eingetroffen war, beschlossen die Railtroublers und Indianer im Camp zu bleiben und auf den Zug zu warten, um auch ihn zu überfallen. Dazu haben sie eine Sprengladung an den Schienen angebracht, die sie zünden wollen, sobald der Zug mit dem Geld in das Camp einfährt. Die Eisenbahnarbeiter, die den Überfall überlebt haben, wurden gefesselt und eingesperrt.

Die SC treffen in der Prärie auf den Ingenieur des Camps, dem die Flucht gelang und der sie nun bittet, seine Kameraden zu befreien. Er bietet ihnen dafür eine Belohnung von 300$. Außerdem sollen die SC dafür sorgen, dass die Sprengladung nicht hochgeht.



Das Eisenbahnercamp

Die Railtroublers (R) haben die Sprengladung an die Schienen gelegt und warten nun auf den Zug (siehe Karte). Wenn Schüsse fallen, werden sie sich in den Gebäuden verschanzen. Die Krieger der Komantschen (K) werden versuchen, die SC zu beschleichen und im Nahkampf anzugreifen.

1. Geräteschuppen

In dem Schuppen liegen Spitzhacken, Schaufeln, 2 Äxte und andere Arbeitsgeräte. Zwischen den den Geräten hat sich eine Klapperschlange versteckt.

2. Lokomotive

Auf der Lokomotive hat ein Bandit mit einem Gewehr (WB+3/GA-3/INI-2) Platz genommen. Die Deckung durch die Lokomotive gewährt ihm einen Abwehrbonus von +4.

3. Latrine

Auf der Latrine sitzt eine Railtroubler, der mit einer Schrottflinte (WB+6/GA-4) bewaffnet ist.

4. Zündladung

Die 2 Railtroublers haben die Aufgabe, nach dem Zug Ausschau zu halten und die Sprengladung zu bewachen. Auch bei einem Angriff bleiben sie auf ihrem Posten.

5. Verwaltungsbüro

Im Verwaltungsbüro verhören Limping Fred und einer seiner Männer den Vorarbeiter der Eisenbahner.

6. Unterkunft

In der Hütte stehen die Betten der Eisenbahnarbeiter. Auf einem kleinen Tisch liegen ein paar Spielkarten. In einem Schrank hat sich ein Skunk eingenistet. Dem SC, der ihn öffnet muss eine AGI+GE Probe gelingen, ansonsten ist er für W20/2 Minuten durch das verspritze Sekret erblindet. Auf jeden Fall sinkt seine AU auf -1.Eine Suche ergibt W20/2 Dollar und eine Flasche Whiskey.

7. Unterkunft

In dieser Hütte haben die Banditen zwei Hunde der Bahnarbeiter eingesperrt (Werte: DS GRW S. 115). Diese greifen jeden an, der in das Haus kommt.

8. Unterkunft

Hier halten sich 2 Komantschen auf, welche die Hütte durchsuchen. In der Mitte des Raumes liegt eine toter Eisenbahner. Es sind 5$ und eine Bowiemesser zu finden.

9. Speisesaal

Dieses Gebäude wird als Speisesaal und Aufenthaltsraum genutzt. In einer Ecke ist eine Kochnische mit Herd, Töpfen und Pfannen eingerichtet. In diesem Gebäude halten die Railtroublers und Komantschen 12 Eisenbahnarbeiter gefangen. Sie liegen gefesselt an der Wand und werden vom Stampfenden Büffel und 3 seiner Krieger bewacht.

10. Lager

In dem Lagerschuppen sind Schienenteile, Baumaterial und Werkzeug untergebracht. In einer Kiste liegen 10 Dynamitstangen.

11. Scheune und Stall

Neben einem großen Heuhaufen stehen 4 Pferde. 2 Komantschen halten sich hier auf.

Klapperschlange

KÖR:	3	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
5	5	11	6,5	6	14

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1; PA-1)	Schuppen (PA +1)

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

GH: 4 | GK: wi | EP: 85

Railtroubler — GRE 1

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
20	10	9	5	10	15

Bewaffnung	Panzerung
Revolver (WB+3; PA-4)	Kleidung (PA +0)

Talente: Schütze I, Faustkämpfer I

GH: 1 | GK: no | EP: 93

Komantsche — STK 1

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0
22	12	10	4,5	12	10

Bewaffnung	Panzerung
Bogen (WB+2), Messer (WB+0)	Kleidung (PA +0)

Talente: Kämpfer I, Reiter der Rache I

GH: 1 | GK: no | EP: 54

Limping Fred — GRE 5

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	3	VE:	1
HÄ:	4	GE:	6	AU:	0
23	10	11	5	9	16*

Bewaffnung	Panzerung
2 x Revolver (WB+3; PA-4)	Kleidung (PA +0)

Talente: Einstecker I, Schütze I, Zwei Waffen VI*

GH: 4 | GK: no | EP: 100

Anführer: Stampfender Büffel — STK 6

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	7	BE:	2	VE:	1
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
52	15	8	4	21	6

Bewaffnung	Panzerung
Tomahawk (WB+2; PA-2)	Kleidung (PA +0)

Talente: Brutaler Hieb I,Einstecker I, Kämpfer II, Reiter der Rache II, Verletzen I

GH: 4 | GK: no | EP: 166

Pro Gebäude 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Eisenbahner befreit 10EP; Sprengladung unschädlich gemacht 15 EP; Für das Abenteuer 25 EP



Raketen und Banditen

Ein GS-Abenteuer von Constantin Hoppe



Gammabox:

Erfahrungsstufe : 4-8
Ort : beliebig in der Nähe einer größeren Siedlung
Strahlungslevel : Gelb
Gammapunkte : 3

Eine kleine Ödlandstadt wird von einer besonders abgebrühten Schar von Banditen erpresst. Diese haben in einem alten Armeebunker ein funktionstüchtiges „Mittleres Artillerie-Raketen-System“ kurz MARS gefunden und kamen sofort auf die Idee, dieses für die Tyrannisierung der umliegenden Ortschaften zu verwenden. Die Einwohner des Städtchens suchen nun händeringend nach Söldnern, die sich um die Angelegenheit kümmern können, da sie nicht noch länger Tribute an die Banditen zahlen können und wollen.
Wenn sich die Charaktere in der Ortschaft aufhalten, werden sie schon bald aufgrund ihrer Bewaffnung darauf angesprochen, ob sie nicht bereit wären, die Angelegenheit für die Städter zu klären. Da sie in der Gegend nicht bekannt sind, sollte es den Banditen nicht möglich sein, einen eventuellen Angriff auf ihre Stellung mit genau dieser Stadt in Verbindung zu bringen. Die Städter setzen eine Belohnung von insgesamt 1000 Battens als Belohnung für die Gruppe in Aussicht.
Sobald die Charaktere den Auftrag annehmen, weisen die Städter ihnen den Weg zum Banditenlager.

Das Banditenlager:
Die Banditen haben ihr Lager auf einem Hügel, etwa 30km südlich des Dorfes aufgeschlagen. Der Hügel beherbergt einige Häuserruinen aus der Vorkriegszeit zwischen denen die Banditen den Raketenwerfer aufgestellt haben. Von dem Hügel aus hat man einen guten Blick auf die umliegende Gegend und kann größere Gruppen schon früh ausmachen. Eine kleine Gruppe tapferer Helden kann sich jedoch durchaus unauffällig nähern. Tagsüber halten sich auf dem Dorfplatz und der näheren Umgebung 2 Baniten je SC auf, nachts nur 1 Bandit pro 2 SC.

1 – Dichtes Unterholz. Hier befindet sich dichter Bewuchs, geradezu geeignet um sich in die Nähe der Banditen zu schleichen. Leider wissen diese das auch und haben hier eine Splittermine platziert (TW 6, Schaden 1W20+10, 3m Radius). Detoniert die Mine werden auch alle Banditen alarmiert.

2 – südwestliches Gebäude. Dieses Gebäude ist noch sehr gut erhalten. Deshalb haben sich hier auch einige Banditen einquartiert. Nachts schlafen 2 Banditen/SC hier, tagsüber 1 Bandit/2 SC (jeweils erfahren). Zu finden gibt es hier nur die Besitztümer der einzelnen Banditen.

3 – westliches Gebäude. Dieses Gebäude ist verrammelt und verbarrikadiert und zwar von außen. Der Grund dafür liegt in 6 Zombies die sich im Gebäude aufhalten und von den Banditen nicht beseitigt werden konnten. Sollten die Charaktere die Barrikaden einreißen, drängen die Zombies nach draußen. Es patroulliert zu jeder Zeit ein Bandit (erfahren) um das Gebäude.

4 – nördlicher Schuppen. In diesem Schuppen halten die Banditen 2 abgerichtete Harzwölfe. Sollte es zu einem Kampf kommen, rennt sofort ein Bandit hier her um die Wölfe freizulassen.

5 – östliches Gebäude. Dieses Gebäude ist sehr stabil und in exzellentem Zustand. Der Anführer der Bande (Bandit. Profi, Anführer) hat es sich hier bequem gemacht und hält sich hier auch seine 3 Lustsklavinnen (Zivilistinnen, 1x Teen, 2x Erwachsene 25j). Diese kamen als Tribut anderer Siedlungen hierher und wären über eine Rettung sehr dankbar. Alle drei sind mehrfach misshandelt worden. In diesem Gebäude kann man folgendes finden: 4 A20, 2 C20 und 2 D16.

6 – südöstliches Gebäude. In diesem Gebäude haben die Banditen ihr Beutelager eingerichtet. Ein Plasmawolf, der nur auf den Anführer der Bande hört hält hier jedoch Wache und greift jeden an, der nicht von seinem „Herrchen“ begleitet wird. Hier werden 8 A20, 4 B20, 4 C20, 2 D18 und 2 X16 und 4 M16 gelagert.

7 – Der Raketenwerfer. Hier steht der MARS Raketenwerfer. Zu jeder Zeit halten sich hier 2 Banditen auf, die das Fahrzeug beschützen. Sollten die Charaktere versuchen den MARS zu zerstören, verwendet es die Werte eines Trucks. Leider haben die Banditen beinahe den gesamten Treibstoff des Fahrzeuges verbraucht und deshalb fällt es ihnen schwer, den MARS zu verlegen. Der Raketenwerfer fasst bis zu 12 Raketen, von denen jedoch nur noch 8 vorhanden sind. Die anderen wurden bereits von den Banditen zu Demonstrationszwecken auf verschiedene Örtlichkeiten abgefeuert.

Mögliche Enden:
(A) Helden der Stunde: Die Helden besiegen alle Banditen und zerstören den Raketenwerfer. In den Städten der Umgebung werden sie nun als Helden gefeiert und bekommen auch vom Bürgermeister der Startstadt ihre ausgelobte Belohnung.
(B) Sieg, doch zu welchem Preis? Den Helden gelingt die Zerstörung des Raketenwerfers, doch die Banditen entkommen. Diese werden nun alles daran setzten, sich für ihre erlittene Niederlage zu Rächen.
(C) I am the Rocketman! Die Helden besiegen alle Banditen, aber beschließen den MARS für sich zu verwenden. Nun können sie den Plan der Banditen weiterhin umsetzen und die Ortschaften der Umgebung tyrannisieren, oder aus Spaß (und reiner Zerstörungslust) in diesen ein großes Feuerwerk veranstalten.

Erfahrungspunkte:
Erkundung: 1 EP/Ort
Alle Banditen besiegt: 20 EP
MARS zerstört: 10 EP
MARS übernommen: 20 EP
Kampf: besiegte Gegner EP/SC
Für das Abenteuer: 100 EP

Korrektion Constantin „Blakhzard“ Hoppe
Text, idea, map: Christoph „mad_eminenz“Balles



EINE 1 SEITEN VAULT-2-GO

UNENDLICHER REICHTUM

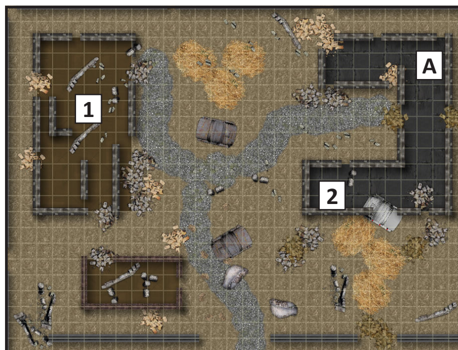
EIN GS ABENTEUER VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ_BALLES

GAMMA- BOX

Scenario Code:	GS-F-05
Erfahrungsstufe:	1-4
Ort:	Mittland/Mainhatten
Strahlungszone:	grün
Gammapunkte:	3

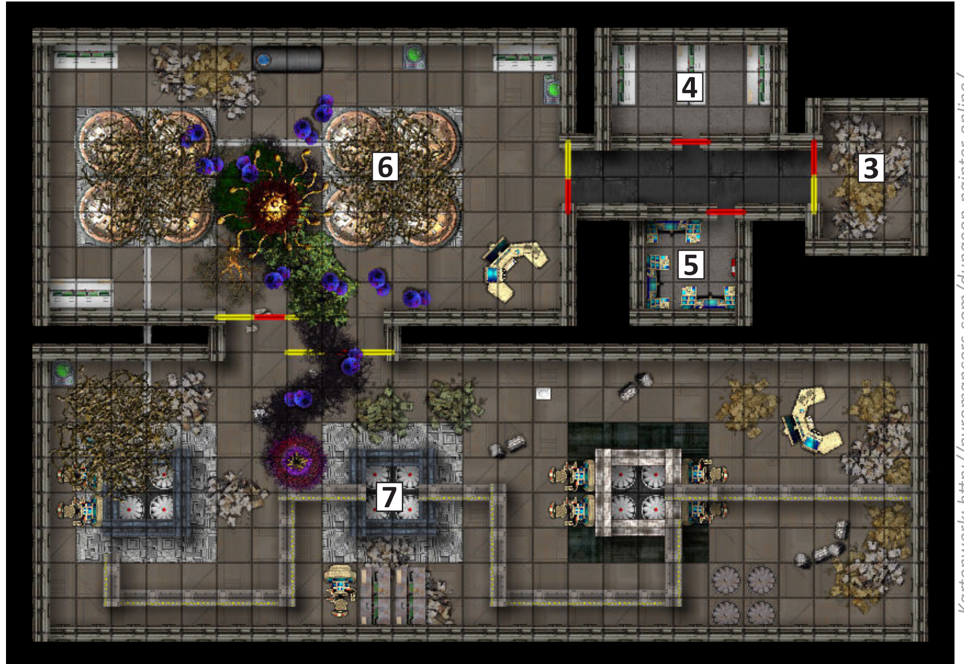
Vorgeschichte: Im ehemaligen Kelkheim, eine Kleinstadt bei Frankfurt am Main wurde einst ein schwärzlich, klebriges, kohlensäurehaltiges, Erfrischungsgetränk, namens Coca-Cola®, hergestellt. In einer großen Fabrik wurde nicht nur das Getränk produziert sondern es wurde auch hier in Glasflaschen abgefüllt. Diese Glasflaschen hatten als Verschluss Kronkorken, das heutige Zahlungsmittel dieser postapokalyptischen Welt. Aufhänger diese V2Go ist ein alter Flyer den die SC irgendwo finden, auf dem zu einer Werksbesichtigung der Firma Coca-Cola® eingeladen wird. Nebst dem Gelände sollen die Besucher auch erstmals einen Einblick in die Produktion und der Abfüllung des Getränkes erhalten. Eines der Bilder des Flyers zeigt eine riesige Kiste gefüllt mit Kronkorken. Es müssen Hunderttausende davon sein. Hunderttausende Battens, unendlicher Reichtum, scheinen hier zu lagern und vielleicht liegen all die Battens noch dort, wer weiß?

Zusammenfassung: In diesem klassischen V2go geht es darum unter einem extremen Zeitdruck die Kronkorken die tief unten in der Produktionshalle lagern zu finden. Doch aktivieren die SC unwissentlich die Produktion und schon bald werden die riesigen Tanks mit dem Zuckerwasser explodieren, außerdem hat sich über die Jahre hier unten eine neue Spezies entwickelt die über die Hallen herrscht. Es gilt also die Zeit im Auge zu behalten und so viele Battens wie möglich hier herauszuschaffen bevor alles in einer riesigen Cola-Explosion vergeht.



Das Firmengelände: Das alte Firmengelände nahe den Trümmern der einstigen Stadt Kelkheim ist auch heute noch teilweise eingezäunt. In mitten dieses Geländes liegen die Trümmer der einstigen Lagerhalle 1 und des Verwaltungsbüros 2. Auf dem gesamten Firmengelände haben sich mutierte Ratten eingenistet und mit einem PW: 6 laufen der Gruppe 1 Ratte pro SC über den Weg. Das gesamte Gelände ist das Jagdgebiet der Familie Busse, die in dem noch intakten Teil des Verwaltungsgebäudes residiert. Ansonsten lässt sich in den ganzen Trümmern nur mit einer langatmigen suchen mit PW: 5 BT 5A finden.

2- Verwaltungsgebäude: Hier leben die Busses eine degenerierten Familie die sich von den Ratten die sie auf dem Gelände fangen ernähren. Die Familie Busse besteht aus 1 Kind, 1 jugendlicher und Erwachsenen, einem alten Degenerierten und dem Familienoberhaut Heinrich Busse (Anführer). Sie halten sich meist in ihrer „ Residenz“ auf, doch sollten sie die SC bemerken (Heimlichkeit gegen Bemerken) so werden die Kinder und der alte hinausstürmen, während die Erwachsenen sich an einem Fenster verbarrikadieren und von dort aus die SC unter Beschuss nehmen. Vater Heinrich trägt eine Keycard zu dem Aufzug A der im Wohnzimmer der Familie ist. Ansonsten findet man nebst Kiloweise verseuchtem Rattenfleisch noch BT 5 A; 5B; 1 C. Vater Heinrich weiß aber nicht, wozu diese Karte dient.



3 - Der Fahrstuhl: Der Fahrstuhl ist schon vor langer Zeit in den 40 Meter tiefen Schacht gestürzt. Die Tür im Erdgeschoss lässt sich durch rohe Gewalt zerstören (LK 40, Abwehr 30). Oder man öffnet die obere Tür mit der Keycard die das Familienoberhaupt der Heinrichs bei sich trägt. Den Schacht hinunter zu kommen ist relativ einfach da an der Schachtwand Steigeisen eingelassen wurden (Kletterprobe +8). Am Grund liegt der völlig zerstörte Aufzug, 3 Meter oberhalb des Grundes befindet die Tür in die unteren Gefilde der Produktionsstätte.

4- Wachraum: In diesem völlig verwüstetem Raum liegt ein Skelett auf einer Bedienkonsole. Einige Monitore stehen noch auf der Konsole. Bemerken Probe +4, das Skelett hat als letzte Handlung bevor es verstarb, den Notaushebel gezogen. Sollten die SC den Hebel wieder in an Stellung bringen. So erwacht die ganze Anlage wieder zum Leben. Auch die Monitore die nicht zerstört sind gehen an. Jeweils einer davon zeigt die Produktionshalle 1, Halle 2 und den Technikraum. Das Licht flackert, einen Stroboskop gleich im gesamten Komplex in einem rötlichen Licht. Weiterhin ist sind noch zwei Pumpguns und ein schwerer Revolver nebst 4 Magazine und eine Taschenlampe in dem Raum zu finden.

5- Technikraum: Hier hat sich ein gigantischer mutierter Käfer (GRW S. 158 Riesenassel) ansonsten gibt es hier nur Schaltkästen und BT 3E zu finden.

6- Produktionshalle: Hier wird in gigantischen Tanks, Wasser und Sirup vermischt und mit Kohlensäure vermischt. Das Gemisch wird dann über zwei riesige Rohre in die Halle 2 gepumpt und dort in Flaschen abgefüllt. In der Mitte der Halle hat sich über die ganzen Jahrzehnte aus dem stark radioaktivem Sirup und dem verseuchten Wasser, sowie dem ehemaligem Anlagenwärter ein riesiger Cola Blob (GRW. 154 Blauer Blob) gebildet. Normalerweise ernährt er sich von den mutierten Ratten die hier überall herumlaufen. Sollten die SC die Halle betreten so wird er sich in SCx5 kleine Blobs (GRW. 154 Gelber Blob) teilen und die Charaktere angreifen. Wenn die SC 2 kleine Blobs vernichtet haben, so werden sich die verbleibenden Blobs wieder zu einem großen Blob zusammenfügen. Wenn der Blob nur noch ein Viertel seiner LK hat, so zieht er sich die P. Halle 2 zurück und sich dort in dem riesigen Glasfaschen-Container verstecken um dort zu neuen Kräften zu kommen. (Regeneriert 10 LK/ Runde)

7- Produktionshalle 2: Hier war einst ein gigantisches Laufband, im Zentrum die Abfüllanlage die immer noch den Sirup in die Flaschen pumpen möchte. In einer zweiten Maschine werden die Kronenkorken auf die Flaschen gepresst. Diese Maschine läuft heiß, da es weder Flaschen noch Kronenkorken gibt. Alles hier pfeift und dampft und ist kurz vor der Explosion. In dem großen Bottich liegen nur noch 10W20 Battens, allerdings liegen überall in der Halle verstreut weitere Battens herum. Jede Runde die, die SC noch in der Halle verweilen können weiter 5W20 Battens gefunden werden.

Die große Explosion und die Flucht: Die große Explosion und die Flucht: Sobald der Blob vernichtet wurde kommt es in 15 Runden zu der finalen Explosion der Anlage. Oder 10 Runden nachdem die Halle 2 betreten wurde. Es ertönt eine blecherne Stimme die alle auffordert die Anlage schnellstmöglich zu verlassen. Mit einer erfolgreichen Bemerken Probe erfahren die SC die restliche Zeit bis die Anlage explodiert.

EP: Abenteuer 100; **Erkundung** 1EP/Raum und Feld; **Gegner** EP/SC; **Sammeln** 2 EP/10 Battens; **Rollenspiel** 10-50 EP

Verdrehte Welt am Abgrund

[Abenteuer, Fantasy, systemneutral, lizenzfrei] **von Liechtenauer**

Das Dörfchen Quelson war einst ein friedlicher und unscheinbarer Ort in einem abgelegenen Tal am Rande des Herzogtums Hertlingen. Die einzige „Sehenswürdigkeit“ war das ein paar Meilen südlich an den Hängen des Schwarzbergs gelegene ***Grab von Akan-Raga***.

Dort soll der Legende nach vor Äonen ein Hohepriester des Lichts den Dämon Akan-Raga besiegt und in einem tiefen Stollen eingeschlossen haben. Man sagt, dass die Bosheit des Dämons das Gestein über die Jahrhunderte schwarz gefärbt haben soll. Es ranken sich allerhand weitere Mythen um das Grab, wie beispielsweise dass auch einige mächtige Artefakte mit dem Dämon dort eingeschlossen wurden. Das kümmerte die Bewohner von Quelson – allesamt einfache Bauern, Schäfer und Handwerker – jedoch wenig und bis auf ein paar vorlaute Abenteurergruppen, die alle Jahre mal durch das Dorf zogen, hatte man mit dem Grab auch keine Scherereien. Von den Abenteurern kam nie einer zurück und die Dorfbewohner mieden die Gegend um den Berg am anderen Ende des Tals ganz einfach.

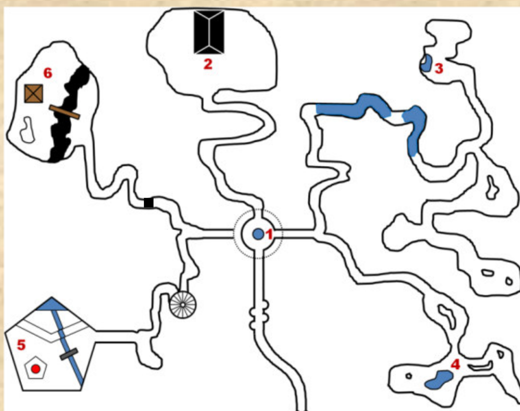
Vor ungefähr sechs Jahren aber kam die Zeitenwende: Von einem auf den anderen Tag machten plötzlich Banden von Untoten und Monstern das Tal unsicher. Zum Leben erweckte Skelettkrieger, Fledermausbestien, Zombies, Gargoyles, Golems und andere Unwesen durchstreifen seither scheinbar ziellos die umliegenden Wälder und das einst so friedliche Tal hat sich zu einem Ort des Schreckens gewandelt. Quelson ist mittlerweile von einer hohen Palisadenmauer umgeben und viele Bewohner wurden getötet oder sind geflohen. Nur ein störrischer Rest von 37 Menschen, Zwergen und Elfen weigert sich das fruchtbare Tal zu verlassen und stellt sich Tag für Tag erneut der Gefahr.

Hintergrund: Vor sechs Jahren kam eine hochstufige Abenteurergruppe in das Tal, um Akan-Ragas Grab zu plündern. Die Legende um die vier *Statuetten des ewigen Lebens*, welche ihre Träger angeblich sowohl von der Sterblichkeit als auch von der Notwendigkeit des Essens, Trinkens und Schlafens befreien, hatte sie angelockt. Diese Artefakte sollen einem alten Folianten zufolge den Dämon und seine untoten Diener hier gefangen halten. Soweit lief alles wie gewohnt: Die vier Helden fielen in den Stollen ein, zerlegten die Monster und besiegten Akan-Raga. Danach nahm sich jeder der vier eine der goldenen Statuetten vom Altar des Sonnengottes und sie wollten wieder gehen. Jedoch hatte die Sache einen Haken: Wenn die Statuetten in Form eines fröhlichen dicken Mannes mit einer Sonnenscheibe über dem Kopf einmal vom Altar genommen sind, kann kein Lebender mehr den Tempel verlassen. Der Hohepriester hatte damals nämlich eine unsichtbare magische Barriere geschaffen, die verhindern sollte dass jemand die Statuetten stiehlt und Akan-Raga freikommt. Dieselbe magische Barriere hält aber auch Dämonen und Untote davon ab in das Gefängnis hineinzugelangen um ihn zu befreien. So sitzen die vier Helden also seither in dem Grab fest und nur die Statuetten halten sie am (ewigen) Leben, da es in dem Höhlensystem keinerlei Nahrung gibt. Die sich seltsamerweise ständig reanimierenden Monster haben sie irgendwann (wieder einmal) zerstückelt und durch die Barriere nach draußen geworfen, bevor diese erneut mit ihrem untoten Leben erfüllt wurden. Akan-Raga, der zu groß war um ihn durch die engen Gänge zu zerren, haben sie sprichwörtlich an die Wand genagelt. Während der letzten Jahre haben sich die vier Helden bis aufs Blut zerstritten und angesichts ihrer Situation teilweise den Verstand verloren. Jeder ist überzeugt, dass er mit allen vier Statuetten in Händen schon einen Weg finden wird die Höhle zu verlassen. Jedoch misstrauen sie sich mittlerweile so sehr, dass keiner gewillt ist seine Statuette auch nur für einen Moment aus den Augen zu lassen. Argwöhnisch haben sie sich in die vier entlegensten Ecken des Stollens zurückgezogen und belauern sich gegenseitig.

Spielbeginn: Wenn die Spielercharaktere (SCs) wegen dem Grab oder durch Zufall in das Tal kommen wird ihnen wohl bald auffallen, dass hier etwas nicht stimmt, spätestens wenn die ersten Untoten ihre Nachtruhe stören. Nach ein paar weiteren Angriffen erreichen sie Quelson und können nach anfänglichem Misstrauen der Bewohner ihre Wunden versorgen lassen und die Vorräte auffrischen. Dort spätestens erfahren sie von dem Grab und man verspricht ihnen Gold und einige magische Artefakte, die im Laufe der Zeit bei angefressenen Abenteurern im Wald gefunden wurden, wenn sie der Plage Einhalt gebieten. Die Dorfbewohner sind überzeugt, dass das Unheil von Akan-Ragas Grab ausgeht. Jedoch ist bisher keiner lebend zurückgekehrt, der der Sache auf den Grund gehen wollte.

Entsprechend der Beschreibung der Dörfler treffen die SCs nach einem Tagesmarsch durch den Wald auf den steilen Berghang. Dort führt eine steinerne Rampe zu einem großen Stolleneingang in ca. 15 Meter Höhe hinauf, der von zwei großen Säulen und einem Giebeldach eingerahmt ist. Die Rampe wird von sechs schwarzen, vier Meter hohen und leicht gekrümmten Steinobelisken flankiert, die wie riesige Rippenbögen in den Himmel ragen. An jedem der Bögen ist ein stählerner Feuerkorb befestigt in dem eine rote Flamme brennt. Ein eingemeißeltes Sonnensymbol prangt im First über dem Eingang. Am oberen Ende der Rampe direkt vor dem Zugang stehen dichtgedrängt mindestens 20 in rostige Rüstungen gekleidete und schwer bewaffnete Skelettkrieger mit Blick in den dunklen Schlund der Höhle. Sie stehen absolut reglos da und einige sind bereits mit Moos und Flechten bewachsen. Wenn die SCs aus dem Wald heraustreten erwachen die Skelettkrieger zum Leben, stürmen die Rampe hinunter und greifen an. Jedoch lassen sie wieder von der Gruppe ab, wenn diese tiefer in den Wald flieht und kehren zum Eingang zurück.

Gelingt es den SCs an den Skeletten vorbeizukommen, so bemerken sie beim (vermutlich hastigen) Durchschreiten des Eingangs einen leichten Wiederstand, so als würden sie für einen Moment durch hüfthohes Wasser waten. Wenn ein SC zurückgeht, stellt er fest, dass er die Höhle nicht mehr verlassen kann und von einer unsichtbaren Barriere zurückgehalten wird. Glücklicherweise scheint dies den verfolgenden Skelettkriegern auf der anderen Seite ebenso zu gehen und diese können nicht hineingelangen.



<u>1) Der Brunnenraum:</u> Wenn die SCs dem Gang in die Höhle folgen, so treffen sie auf einen kreisrunden Raum, in dem ein großer Brunnen steht. Ein steinerner Wasserspeier in Form einer jungen Frau, die kniend die Hände vors Gesicht hält, ziert die Mitte des tiefen Brunnens. Kristallklares Wasser rinnt wie Tränensturzbäche unter ihren Händen hervor. Bei eingehenderer Betrachtung stellt man jedoch fest, dass ihr Mund hinter den Tränen mit Reißzähnen bewehrt und zu einem boshaften Lächeln verzerrt ist. Berührt ein SC die Statue, so lässt sie die Arme sinken und speit ihm Säure entgegen die für mehrere Runden Schaden zufügt. Wasser verschlimmert den Effekt noch. Von dem Raum gehen geradeaus und rechts zwei weitere Wege ab. Der rechte führt abwärts in die Dunkelheit. Der Weg geradeaus lässt in der Ferne einen rötlichen Schimmer erahnen. [Der Brunnenraum dreht sich alle acht Stunden eine Vierteldrehung gegen den Uhrzeigersinn, so dass immer nur drei Gänge offen sind. Der Brunnen führt darüber hinaus das einzig trinkbare Wasser im Stollen. Alle anderen Wasserstellen sind mit grün leuchtenden Algen verseucht].

2) Akan-Ragas Gefängnis: Nehmen die SCs den Weg geradeaus, so eröffnet sich am Ende eine gigantische Höhle. Diese wird von einem schwachen roten Leuchten erhellt, das keinen erkennbaren Ursprung zu haben scheint. In der Mitte erhebt sich ein Säulentempel aus schwarzem Marmor, der an die hintere Höhlenwand stößt. Betreten sie den Tempel so bietet sich ihnen ein schauriger Anblick: An die rückwärtige Wand wurde ein über vier Meter großer roter Dämon mit ledrigen Schwingen, lodernden Augen und gehörnter Fratze an die Wand gekettet. Zehn gigantische Nägel sind um ihn herum in den Fels getrieben und schwere Eisenketten mit Wiederhaken, die sich über seinen massigen Leib spannen, halten ihn an der Wand fest. Um seinen Hals liegt eine Kette mit einem kleinen goldenen Amulett. [Dies ist ein magisches Amulett zur Neutralisierung dämonischer Magie das die vier Abenteurer Akan-Raga umgelegt haben]. Wenn sich die SCs nähern, fängt der Dämon an bestialische Schreie auszustoßen und sich gegen seine Fesseln aufzubäumen. Jedoch ist er durch das Amulett so geschwächt, dass er sich nicht befreien kann. Vor dem Dämon steht ein kleiner Steinaltar mit vier runden Vertiefungen von je 10 cm Durchmesser.

<u>3.) Prinzessin Leandra Ambrall:</u> Wenn die SCs vom Brunnen aus den rechten Weg hinabgehen und der linken Abzweigungen folgen, so füllt sich der abschüssige Gang nach einigen Metern mit grünlich leuchtendem, brackigem Wasser. Dieses lässt sich aber, bis auf ein paar Stellen, an denen kurz getaucht werden muss leicht durchschwimmen. Danach folgen einige verwinkelte Tropfsteinhöhlen. In einer davon sitzt eine Menschenfrau in mittleren Jahren an einem ebenfalls grünlich leuchtenden Wasserloch und kämmt ihr Haar. Sie ist mittelgroß, recht hübsch, hat blondes Haar und trägt ein zerschlissenes blaues Kleid. In einer kleinen Nebenhöhle hat sie ihre armselige Bettstadt aufgeschlagen. Wenn sie von der Gruppe angesprochen wird, erzählt sie die herzerweichende Geschichte einer zauberbegabten Prinzessin die auf Abenteuersuche in schlechte Gesellschaft geraten ist:

- *„Der Zwerg ist wahnsinnig. Ein tollwütiges Tier, das mir nach dem Leben trachtet. Zum Glück ist er bei all dem Metall nicht in der Lage das Wasser zu durchschwimmen, sonst wäre es schon längst um mich geschehen.“*
- *„Warum der grausame Elf meiner bisher nicht habhaft wurde vermag ich nicht zu sagen. Als wir uns unserer misslichen Lage bewusst wurden versuchte er mich zu vergiften um an meine Statuette zu kommen. Mit viel Glück konnte ich mich in diese Höhle retten und bete seither, dass mir die Götter tapfere Retter schicken mögen.“*
- *„Der Ritter ist ein nutzloser Lüstling, der seit unserer Gefangenschaft mir nach der Unschuld trachtet. Ich bin umgeben von Monstern. Bitte helft mir“*

[Leandra Ambrall ist in Wirklichkeit eine Hexe. Ihr zugeschworener Katzendämon Hal'Far hält telepathisch Kontakt, kann aber die Höhle nicht betreten. Er macht draußen den Wald unsicher und hat noch keinen Weg gefunden sie zu befreien (gibt sich aber auch nicht viel Mühe). Sie wagt nicht Sir Grifins Werben nachzugeben aus Angst er könnte sie enttarnen].

<u>4.) Sir Grifin Longshed, Lord von Danurien:</u> Nehmen die SCs vom Brunnen aus den rechten Weg und folgen der rechten Abzweigungen, so treffen sie in einer Höhle am Ende des Tunnels einen in glänzende Vollplattenrüstung gewandeten Menschen an, der am Boden kniend mit einem leuchtenden Schwert in Händen ins Gebet vertieft scheint. Kunstvoll in Wände und Boden geritzte Bilder von Leandra zieren den gesamten Bereich.

- *„Helft mir den widerwärtigen Zwerg und den elfischen Totenbeschwörer zu bezwingen. Dann wird die holde Leandra mein Werben bestimmt erhören und die Götter werden meine Prüfung hier beenden und uns zurück ins Licht führen.“*

[Sir Grifin ist ein mittlerweile fanatischer Paladin des Lichts. Er versteht die Gefangenschaft als göttliche Prüfung und Beweis dafür, dass die anderen, außer der angebeteten Leandra natürlich, ungläubige Ketzer sind, die nur der Feuertod läutern kann.]

<u>5) Deren Alisath der Elf:</u> Wenn sie (sobald zugänglich) vom Brunnen aus den linken Gang nehmen, so treffen sie ebenfalls auf eine Gabelung. Aus der linken Öffnung schlägt ihnen ein schrecklicher Gestank von Schwefel, Rauch und körperlichen Ausdünstungen entgegen. Folgen sie der rechten Abzweigung, so endet der Gang an einem sechs Meter breiten, senkrecht in die Dunkelheit hinab führenden Schacht an dessen Ende in 30m Tiefe ein Tümpel grünlich leuchtet. Eiserne Spitzen ragen nur knapp über die Wasseroberfläche hinaus. Unten am Ende des Schachts führt neben dem Tümpel ein Gang weiter nach Osten in eine Kaverne, durch die eine tiefe Schlucht verläuft. Ein grob aus Brettern gezimmerter Steg liegt drüben auf der anderen Seite. Dort steht auch eine aus Felsen und Holzfragmenten unbeholfen zusammengebaute Hütte. Wenn sich die Charaktere bemerkbar machen, tritt ein Elf mit schwarzem Haar und einer abgetragenen Priesterkutte heraus.

- *„Willkommen! Kommt herüber! Es ist so lange her, dass ich Gäste hatte. Das Licht möge euch segnen und sein demütiger Priester bietet euch seine Gastfreundschaft an.“*
- *„Die Frau die sich Leandra nennt ist eine widerwärtige Hexe und der Ritter ein hoffnungsloser Dummkopf der ihrer schwarzen Kunst verfallen ist. Mehr als einmal haben sie versucht mich zu töten, um an meine Statuette zu kommen. Der Zwerg ist ein rasender Berserker, der sowieso alles tötet, was ihm vor die Morgensterne kommt.“*

[Deren Alisath hat sich verbittert von den Göttern des Lichts abgewandt und gehört nun tatsächlich einem Totenkult an. Er hat sich vor Jahren schon heimlich drei der Skelettkrieger untertan gemacht, die sich jetzt hinter seiner Hütte verbergen.]

<u>6) Bangarat Eisenhammer der Schlachtenwüter</u>: Folgen sie vom Brunnen aus im linken Gang der linken Abzweigung, so treffen sie auf eine breite Wendeltreppe die über hundert Meter in die Tiefe führt. Von unten dringt lautes Fluchen und zorniges Gebrüll begleitet von schweren Donnerschlägen zu ihnen herauf. Der beißende Gestank wird immer schlimmer und es wird zusehends wärmer. Auf der Treppe und in dem darauf folgenden Gang stoßen sie auf mehrere raffinierte Zwergenfallen. Am Ende des Gangs erstreckt sich vor ihnen eine große fünfeckige Halle, die im Gegensatz zu den übrigen Höhlen exakt aus dem Fels herausgearbeitet ist. Zwergische Skulpturen und Muster schmücken die Wände. In der Mitte der Halle verläuft über zwei Terrassen ein schnurgerader Kanal, in dem träge ein grünlich schimmernder Fluss entlang fließt. Dieser entspringt aus der nördlichen oberen Ecke des Raumes, läuft die Wand hinunter in ein Becken und verschwindet an der gegenüberliegenden Wand wieder in einem Tunnel. Die Halle wird durch den Schein eines lodernden Feuers erhellt, das aus einem großen Loch im Boden kommt. Daneben befinden sich eine behelfsmäßig eingerichtete Schmiede und ein großer Haufen Altmetall (Fallgitter, Rüstungsteile, Waffen, etc.). Vor dem Amboss sitzt ein mit einem stacheligen Vollplattenpanzer gerüsteter struppiger Zwerg auf dem Boden, der sich mit schmerzverzerrtem Gesicht den Daumen hält. Zahlreiche kunstvoll gefertigte Waffen säumen die Werkbänke um die Esse. Wird er der SCs gewahr so erscheinen plötzlich zwei von Blitzen umspielte Morgensterne in seinen schmutzigen Händen und er macht sich zum Kampf bereit:

- *„Kommt rraus Ihrr Grumgrats damit ich euch meine Morrgensterrrne zu fressen gebe“*
- *„Wenn euch das hinterrrhältige Weib, ihrrr Bettsklave oder das verderbte Spitzohrr geschickt hat um mir min Goldjung zu nehmen, reiß ich euch das Gedärm raus“*

[Als Zwerg verkraftet Bangarat die Gefangenschaft unter Tage noch am besten. Wenn er nicht seinem Berserkerrausch verfällt ist er sogar recht umgänglich. Dennoch würde er mittlerweile seinen linken Arm geben für ein ordentliches Bier und eine richtige Schlacht.]

Wie die Gruppe dieses Abenteuer löst ist offen. Gelingt es ihnen diplomatisch oder gewaltsam, die vier Abenteurer zu überzeugen die Statuen zurückzustellen? Reicht das aus, um die Barriere wieder passierbar zu machen? Finden sie einen unbekannten Ausgang oder befreien sie gar den Dämon? Man wird sehen…

Wenn das Ende naht ...



Ein Hellfrost-Abenteuer von Tini „Fyrena“ Schäfer

Für Veteranen-Charaktere

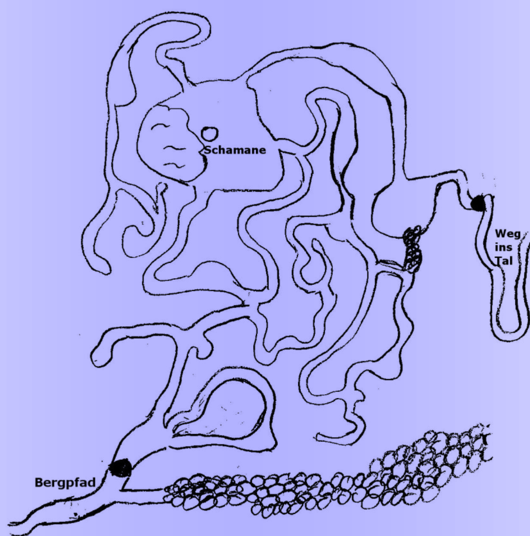
„Wenn das Ende naht, werden Kreaturen aus längst vergessenen Zeiten nach Rassilon zurückkehren. Ich habe sie gesehen. Die Endzeit ist nahe!“ Vielleicht ist der alte Priester des Hoenir einfach durchgedreht. Vielleicht redet er aber die Wahrheit. Nach seiner Ansprache wird er von einigen Riddern der Angmark von der Bühne des Stadtplatzes gezerrt. Einige Bewohner schauen sich verstört an und tuscheln miteinander, andere gehen einfach weiter. Der Priester wird von den Riddern abgeführt, während der Hauptmann die Helden auffordert ihm zu folgen. Der Cyning (König), Cynric Pendasunu, möchte das die Helden dem Gerücht nachgehen. Er hat bereits aus anderen Quellen von seltsamen Wesen gehört, die nördlich der Grenze gesichtet wurden. Fakt ist außerdem, dass dieses Frühjahr besonders kalt ist. Er schenkt dem alten Priester und seiner Geschichte glauben, möchte die Bewohner der Stadt jedoch nicht unnötig beunruhigen. Die Helden werden von ihm mit Proviant, Pferden und einem Zelt ausgerüstet. Er möchte, dass sie sich auf die Suche nach den seltsamen Wesen machen, diese sofern erforderlich, vernichten und ihm dann von ihren Erlebnissen berichten.

Die Reise

Die Helden müssen nach Norden reisen. Dabei werden ihnen einige Höfe und kleinere Siedlungen begegnen. Auf einem der Höfe kurz vor der Grenze wohnt eine Engro Familie (s. Kasten), die gern bereit ist den Abenteurern allerhand Geschichten zu erzählen. Auch sie haben von den Gerüchten gehört und sind daher verängstigt. Sie bieten den Helden Essen und Unterkunft an. Die Jungs wollen unbedingt den Kopf eines der Monster sehen und flehen förmlich, dass dieser mitgebacht wird. Foxglove wird die Vorräte der Helden vor der Weiterreise auffüllen.

> **Die Engro Familie**
> *Betrem*—der Vater (33), vernarbtes Gesicht, kahl, pafft Pfeife, will seine Familie beschützen, humpelt. Hält nicht viel von Gerüchten
> *Foxglove*— die Mutter (26) dunkle lange lockige Haare, wirkt verängstigt, redselig, exzellente Köchin
> *Rose*—die älteste Tochter (12) , kann gut singen, rotbraunes gewelltes Haar, verliebt sich leicht
> *Jym & Lay*—Zwillinge (Jungs, 8), treiben Schabernack, spielen Monster, dunkles lockiges Haar

Die Helden müssen über das Gebirge reisen. Am Fuße des Pfades der in die Berge führt, können sie Erschütterung spüren und kurz darauf eine Bewegung im verschneiten Gebiet sehen. Die Erschütterungen rühren von Wollmammuts (1/3SC Fantasy-Kompendium (FK) S.172) die, wenn sie die Abenteurer sehen, ihr Territorium verteidigen werden und bis zum Tod kämpfen. Den Helden muss eine Wissen (Geschichte)-Probe gelingen, um die fremden Kreaturen zu identifizieren. Mit einer Steigerung wissen sie, dass es Mammuts nicht mehr geben dürfte. Bei den Kreaturen finden sie außer Fell und Stoßzähne nichts. Die weitere Reise führt den Pfad die Berge hinauf und gilt daher als schwieriges Gelände. Die Pferde können hier nicht hinauf. Je höher die SC kommen, um so wärmer wird es. Die Helden sollten an besonders schwierigen Stellen —eine angrenzende Schlucht, Geröll, etc. - eine Geschicklichkeitsprobe machen. Nach etwa zweieinhalb Tagen Aufstieg gabelt sich der Weg. Die Abenteurer können den Pfad durch die Höhle gehen oder den Hang hinauf über Geröll klettern. Zweiteres gilt als sehr schwieriges Gelände und ein Sturz kann schlimme Folgen haben. Auch hier sind Geschicklichkeitsproben erforderlich. Der Weg durch die Höhle (siehe Karte) erfordert zusätzliche Lichtquellen.



Überall gibt es Stalagmiten und Stalaktiten. Letztere können bei Lärm, z.B. Kampfgeräuschen oder lautem Rufen bei einer 5 oder 6 auf einem W6 hinabstürzen und richten 3W6 Schaden an, sollten die Charaktere nicht ausweichen können. In der Höhle ist es schwülwarm. Die Schwüle nimmt je weiter die Helden gehen zu. An einer heißen Quelle sitzt auf einem Stein ein alter Schamane (FK S.165f.), der zwar unfreundlich, aber nicht bösartig ist. Sollten die Charaktere ihm freundlich begegnen, wird er ihre Wunden versorgen und sich als Tove Stenvall vorstellen. Auf Fragen antwortet er in kurzen Sätzen. Er ist ein Wächter. Was für Kreaturen genau auf der anderen Seite der Höhle warten, weiß er nicht zu sagen. Sein Zauber hindert die Wesen am Verlassen des dort befindlichen Tals, zumindest meistens. Doch sein Alter und der Sog schwächen seine Magie. Er erklärt den Helden, dass jene Kreaturen auf der anderen Seite das Ende der Welt bedeuten würden, weswegen sie ihr Tal nie verlassen dürfen. Der besonders kalte Frühling rührt daher, dass die Wärme im Tal durch Magie gebündelt wird und diese u.a. der Angmark entzieht. Der Schamane wird die Abenteurer nach einer Ruhepause durch die Höhle auf die andere Seite führen. Sollten die Helden den alten Schamanen töten, werden sie diese Informationen nicht erhalten und müssen den Weg zum Tal selbst finden.

Das Tal

Grüne riesige Bäume und Temperaturen von über 20°C herrschen hier vor. In der Ferne ziehen riesige Vögel ihre Kreise. Zumindest werden die Helden diese für Vögel halten, außer ihnen gelingt eine Wahrnehmungsprobe –6, dann erkennen sie diese als fliegende Echsen. Von der Höhle führt ein schmaler Pfad hinab. Über das Geröll müssen die Helden sich weiter über schwieriges Gelände bewegen, um hinab zu kommen. Unten im Tal angekommen, werden die Helden unbekannte riesige Gewächse sehen, die immer mal wieder auftauchen. Sollten sich die SC einigen der fleischfressenden Pflanzen nähern, werden diese angreifen (1/SC, FK, S.187, wie Sirenenbüsche, nur statt Aufsaugen des Blutes, verschlingen der Opfer). Diese tauchen immer wieder am Wegrand auf. In der Umgebung raschelt es immer wieder. Zunächst geht die einzige Gefahr jedoch von den Büschen und dem morastigen Boden aus. Die Abenteurer werden einige Dinosaurier sehen können, z.B. Brachiosaurus, Triceratops (FK S.186, wie Seeschlange ohne Wasserwesen), die sie aber nicht weiter beachten werden, außer die Helden greifen sie an oder nähern sich ihnen zu sehr, dann kämpfen sie.

Der letzte Kampf

Die wahre Gefahr geht von den Tyrannosaurus Rex (FK S.102), 1/2SC, im Zentrum des Tales aus. Nahe eines Sumpfes reißen sie einen erlegten Stegosaurus. Sobald sie die Helden erblicken, werden sie diese jagen. Die Abenteurer können versuchen zu fliehen oder sich dem Kampf stellen. Die Hatz wird ggf. auch den Pfad hinauf fortgesetzt. Wenn die Tyrannosaurier nicht getötet werden, werden diese in 1W6 Tagen das Tal verlassen können. Dies ist möglich, da nach einem Erdbeben das Geröll neben dem Höhlenpfad hinab gestürzt ist und den Weg den Gebirgspfad hinab freigegeben hat. Der Schamane wird die Helden, sollten diese die Tyrannosaurier nicht besiegt haben, auf dem Pfad mit entsetzt aufgerissenen Augen empfangen und in einer Vision auf das kommende vorbereiten und dann zusammenbrechen. Ein Kampf ist also unvermeidlich, sollten die Helden die Endzeit verhindern wollen.

Der Lohn

Sollten die Helden scheitern, werden die Tyrannosaurier den Pfad nehmen und alles fressen, was ihnen in den Weg kommt, bis sie durch Ridder des Cyning aufgehalten und getötet werden oder die Angmark vernichtet wird. Wenn die Charaktere Erfolg haben, wird sich die Engrofamilie über einen Besuch und eine spannende Geschichte sicher freuen. Auch die Aussicht keine Angst mehr haben zu müssen wird dazu beitragen, dass sie ein kleines Fest geben. Der Cyning wird die Helden fürstlich mit 600 Goldscilden pro SC belohnen und sie in Zukunft stets als Gäste willkommen heißen.

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?







„Nicht das, was im Dunkeln lauert, macht uns Angst, sondern das, was unsere Phantasie daraus macht, ist der wirkliche Schrecken, der uns in den Wahnsinn treibt."



Ein Abenteuer für „Kleine Ängste"
Text und Grafik von Tini „Fyrena" Schäfer

„Wisst ihr,
wenn ihr zu lange wach bleibt, dann kommt der ‚Schwarze Mann' und nimmt euch mit.", lachend verlassen die beiden Jugendlichen das Haus in der Silvesternacht. Das gemeinsame Feuerwerk mit den ganzen Familien ist beendet und die Kinder werden von ihren großen Geschwistern mit diesem Satz ins Bett gebracht. Draußen flackern bunte Lichter und es knallt, die Erwachsenen feiern weiter das neue Jahr. Die Kinder schlafen gemeinsam im Kinderzimmer im 1. Obergeschoss von einem von ihnen.

Der Schrecken beginnt

Es dauert nicht lange bis aus dem Erdgeschoss Geräusche vernehmbar sind. Die Kinder wissen, dass die Jugendlichen und Erwachsenen außerhalb des Hauses noch am Feiern sind. Sie können dumpfe Schritte und den Fernseher, der angeht, hören. Wenn sie genau lauschen, können sie den Text des Horrorstreifens verstehen: „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? - Niemand". In dem Moment kratzt es im Nachbarraum der Kinder—auch wenn sie aufgestanden und hinuntergegangen sind—an der Wand. Sehen können sie niemanden. Hier ist eine Mutprobe +2 erforderlich, da sie das Monster nicht sehen aber hören. Im Fernsehen läuft wiederholt der schon bekannte Satz. Wenn die Kinder um- oder auszuschalten versuchen, wird dies nicht funktionieren. Die Telefonleitungen im Haus sind tot, der Handyempfang ist gestört, die Türen und Fenster verschlossen oder eingefroren. Die Kinder sind gefangen!

Dem Bösen auf der Spur

Sollten die Kinder dem Schrecken auf die Spur gehen, werden sie in verschiedenen Räumen Spuren des Bösen finden. Immer wieder werden neben oder über den Kindern aus den Räumen merkwürdige Geräusche zu hören sein, allerdings werden sie das Etwas nicht sehen. Die aufgelisteten Räume befinden sich im Erdgeschoss.

Wohnzimmer Hier läuft der Fernseher, mit dem widerkehrenden Filmmotiv. Beim zweiten Betreten werden die Kissen aufgerissen sein und der Inhalt verteilt sich rund um das Sofa.

Küche Pfannen und Töpfe stehen auf dem Herd und der Ofen ist an. An der Wand neben der Tür befinden sich mit blutgeschriebene Worte: „Und wenn er kommt?"

Badezimmer Die Wanne ist voll mit Wasser. In diesem schwimmen leblose Schmetterlinge, sowie einige die verzweifelt versuchen zu entkommen. Wenn die Kinder in die Spiegel schauen, können sie einmalig, für die Dauer eines Wimpernschlages, eine schwarze Gestalt sehen. Auf dem Spiegelschrank sitzt ein Schmetterling, der seine Flügel sachte bewegt. Sollten die Kinder versuchen, ihn zu holen, muss eine Schwere (15) Probe auf Hände und Füße geschafft werden. Der Schmetterling ist flugunfähig. Um die Schmetterlinge aus der Wanne zu retten, ohne sie zu zerdrücken, ist ein Schwierige (12) Probe auf Hände und Füße notwendig.

Schlafzimmer Im elterlichen Schlafzimmer ist die Tapete durch tiefe Kratzfurchen zerstört und hängt in Fetzen herab. Eine Tür des Kleiderschranks hängt halb aus den Angeln.

Das Gesicht der Angst

Sollten die Kinder sich nicht auf die Suche gemacht haben, wird nach weiteren unheimlichen Geräuschen, das Monster im Zimmer der Kinder erscheinen. Sollten sie nach der Suche ins Zimmer zurückkehren, wird es dort auf sie warten. Sollten sie mit allen Mitteln versuchen zu entkommen, wird es hinter ihnen auftauchen. Auf jeden Fall wird es die Kinder angreifen. Der schwarze Mann hat seine Beute gefunden und wird diese versuchen zu töten und mit in sein Reich zu nehmen. Die Werte finden sich an der Seite. Eine Mutprobe ist erforderlich.

Das Ende vom Lied

Wird der schwarze Mann besiegt, kehrt er in sein Reich zurück. Sterben Kinder dabei, werden deren Seelen ihn in Form von Raben begleiten, während die Körper zurückbleiben. Seine Spuren verschwinden mit ihm, als wäre er nie dagewesen. In dem Moment seines Verschwindens fliegen viele Raketen in die Luft. Neujahr! Die Telefone und Handys funktionieren wieder. Die Türen und Fenster lassen sich wieder öffnen. Der Gruselstreifen im Fernsehen läuft noch immer. Egal ob die Kinder den Schmetterling entdeckt hatten oder nicht, dieser wird auf der Suche nach einem Ausgang durch das Kinderzimmer flattern. Der SL kann den Kindern 1 bis 3 Gummipunkte für das Bestehen des Abenteuers geben.

Der schwarze Mann
(großes, böses Monster)

Kämpfen 4, Verfolgen 5, Greifen 5, Angst machen 6, LP 50, Schrecken 11

Eigenschaften:

Es ist der Kinderschrecken.
Er hat lange Krallen.
Er kann sich im Schatten bewegen.
Er ist schnell.
Er liebt Versteckspiele.

Krimskrams:

Augenlos 3 (+2 Angst machen, sieht ohne Augen)
lange Klauenhände 3 (+2 Greifen, +1 Kämpfen)
Dunkle Stimme 3 (-1 Köpfchen, -2 Seele)
Schwarzer Umhang 2 (+2 Schrecken)

Mutproben—Geist o. Köpfchen gegen den Schrecken des Monsters
Schmetterlinge— sind in „Kleine Ängste" im Land unter dem Bett, die Seelen von ungeliebten Kindern, die in unserer Welt gestorben sind.
Raben—sind in „Kleine Ängste" die Seelen von Kindern, die im Land unter dem Bett gestorben sind.